

Fjerne venner eller nære fremmede? Sosiale relasjoner og fellesskap i World of Warcraft



Per Hellevik

**Lvert som masteroppgave i sosiologi ved Institutt for sosiologi og
samfunnsgeografi, Samfunnsvitenskapelig fakultet, Universitetet i Oslo,
Høsten 2007**

Sammendrag

Forfatter: Per Hellevik

Tittel: Fjerne venner eller nære fremmede? Sosiale relasjoner og fellesskap i World of Warcraft.

Veileder: Geir-Tore Brenne

Bakgrunn: Formålet med oppgaven var å få en bedre forståelse av de sosiale relasjonene som oppstår mellom personer i online dataspill. Mer kunnskap kan gi oss bedre innsikt i hvordan personer forholder seg til hverandre i virtuelle settinger. Dette kan gi oss en større innsikt i hva det er som definerer sosiale relasjoner i den virkelige verdenen.

Utvalget: Utvalget består av 10 menn i alderen 17 – 45 år som har spilt World of Warcraft i minst ett år. Personene ble kontaktet gjennom et forum på internett tilknyttet spillet. Personene ble selektert ut fordi de hadde inngående erfaring med World of Warcraft.

Metode: Informantene ble intervjuet om et bredt antall temaer i sammenheng med deres opplevelse av World of Warcraft. Intervjuene ble tatt opp på bånd og transkriberte. Det ble foretatt kvalitative analyser av intervjuene. Analysen var inspirert av Grounded Theory der interessante forskningstemaer ble generert av data-analysen.

Resultater: På grunnlag av analysene ble informantene delt inn i fire kategorier: utviklingsfokusert spilling, sammenknyttende spilling, inkluderende spilling og separert spilling. Disse kategoriene ble så sett opp mot klassiske og nyere forståelse av fellesskap og sosiale relasjoner. I tillegg ble begrepene ”fellesskap” og ”vennskap” drøftet i sammenheng med informantenes forståelse av sosiale relasjoner i World of Warcraft.

Konklusjon: En rekke faktorer påvirker og gir variasjon i hvordan sosiale relasjoner i online dataspill defineres av spillerne. Disse variasjonene har klar sammenheng med hvilken kategori de tilhører. Samtidig viser informantene problemer med å tilpasse sine relasjoner online til den forståelsen de har av sosiale relasjoner i den virkelige verdenen. Det er derfor nødvendig med en ny definisjon av sosiale relasjoner i online dataspill. Denne definisjonen bygger på tre aspekter: tid, tillit og forpliktelse. Ved bruk av denne nye forståelsen av sosiale relasjoner i virtuell kontekst unngås problematiske begreper som ”nærhet” og ”varme”. I tillegg kan den forklare informantenes varierende grad av sosialitet og verdsettelse av sosiale relasjoner innenfor spillet.

Forord

I januar 2006 prøvde jeg for første gang World of Warcraft (WoW). I utgangspunktet var jeg noe negativ til WoW fordi det var en type spill jeg aldri har likt, men bestemte meg likevel for å gi det en mulighet. Ett år senere sitter jeg nå og skriver en masteroppgave i sosiologi om spillet. Selv om min spillkarriere i WoW ikke var spesielt langvarig har jeg likevel brukt en del timer på spillet, og dette har gitt meg en ny forståelse av dataspills rolle i samfunnet. Da jeg var yngre spilte man enten alene eller så fant man noen venner som også hadde lyst til å spille. De fleste dataspillene gav oss mulighet til å spille to spillere samtidig og dette holdt egentlig for oss. I dagens samfunn bruker millioner av mennesker tid hver eneste dag på virtuelle opplevelser med andre mennesker de aldri har møtt eller sett. Grensene mellom venn og fremmed blir uklare. Online dataspill har flyttet de sosiale relasjonene fra gutterommet til virtuelle verdener. Dette er et forskningsfelt som bare vil bli mer og mer aktuelt. For meg å ha mulighet til å gjennomføre dette studiet er en drøm som kommer i oppfyllelse.

En stor takk går til min veileder, Geir-Tore Brenne. Hans entusiasme overfor mitt fokus på online dataspill gav meg inspirasjon til å gjennomføre denne studien. Han har i tillegg gitt viktige tilbakemeldinger på mine mange ideer og forslag.

Takk til Kristin som har måttet holde ut med mine lange forklaringer av World of Warcraft.

Takk til Elisabeth for hennes uvurderlige tilbakemeldinger mot slutten av arbeidsprosessen.

Til slutt stor takk til de ti informantene som er grunnlaget for hele denne oppgaven. Jeg ble tatt godt imot under alle intervjuene og dere har gitt meg en innsikt i online dataspill av stor verdi. På grunn av dere har denne oppgaven blitt mulig.

Per Hellevik

Oslo, 2007

Innholdsfortegnelse

Sammendrag	2
Forord	3
Innholdsfortegnelse	4
Innholdsfortegnelse for vedleggene	6
Innledning	
Introduksjon.....	7
Oppgavens oppbygning.....	10
Historien bak Massively Multiplayer Online Games (MMO).....	11
- Rollespillets opprinnelige karakter.....	11
- MUDs på 1970-tallet	12
- Grafiske løsninger.....	12
Spillmekanikk i World of Warcraft.....	13
- Spillmessige mål.....	14
- Samarbeid.....	15
- Kommunikasjon.....	16
Teori	
Gemeinschaft og Gesellschaft.....	18
Mekanisk og organisk solidaritet.....	20
Nyere forskning på fellesskap og online sosialitet.....	21
- Stein Bråten og ”nettsamfunnet”.....	22
- Fernback og ”forpliktelse”.....	22
- Virtuelle fellesskap.....	23
- Tap av sosial kapital.....	24
- Online dataspill som “tredje steder”.....	25
- Kultur i online dataspill.....	26
- Foreninger i World of Warcraft.....	27
Annen aktuell forskning.....	28
Metode	
Forberedelser.....	30
Problemstilling.....	31
Komme i kontakt med feltet	31

- Utvalget.....	31
Min rolle.....	33
Intervjuene.....	35
- Intervjuene i praksis.....	35
Analysen av data.....	37
- Empiriforankret analyse.....	37
Metodens kvalitet.....	38
Etiske hensyn.....	39
- Konsekvenser for informanten.....	40
Analyse	
Kategoriseringen av informantene.....	42
- Utviklingsfokuset spilling	43
- Sammenknyttende spilling.....	46
- Inkluderende spilling.....	48
- Separert spilling.....	50
Foreninger.....	52
- Foreninger i World of Warcraft.....	53
- De opprinnelige laugene sammenlignet med foreningene i WoW.....	56
- Foreninger som idrettslag.....	64
- Andre sider ved foreninger.....	66
Vennskap.....	68
- Tre typer av vennskap.....	69
- Vennskap i WoW.....	70
- Vennskap i WoW oppsummert.....	75
Fellesskap i World of Warcraft vs. klassisk forståelse av fellesskap.....	77
- Gemeinschaft og Gesellschaft	77
- Mekanisk og organisk solidaritet.....	79
Diskusjon	
Varierende forståelse av fellesskap og sosiale relasjoner.....	81
En ny forståelse av fellesskap og sosiale relasjoner	82
Sosiale relasjoner i endring.....	87
Konklusjon	90
Referanser	94
Vedlegg	106

Innholdsfortegnelse for vedleggene

Vedlegg	Tittel	Side
Vedlegg 1	Ord og begreper fra WoW som brukes i oppgaven.....	108
Vedlegg 2	Intervjuguide 1.....	112
Vedlegg 3	Intervjuguide 2.....	117
Vedlegg 4	Informasjonsskriv	122
Vedlegg 5	Brev fra Norsk Samfunnsvitenskapelige datatjeneste AS.....	124
Vedlegg 6	Liste over utstyr som har blitt brukt.....	126
Vedlegg 7	Utdrag fra intervjuene.....	128

Innledning

Introduksjon

Med introduksjonen av internett på nittitallet har et helt nytt område for sosial interaksjon og samhandling dukket opp. Over en milliard mennesker bruker internett (InternetWorldStats.com) og sosiale prosesser gjennomføres i en ny kontekst der de er uavhengige av at mennesker møtes personlig. I tillegg har virtuelle verdener blitt noe mange personer bruker tid i. World of Warcraft er en av disse virtuelle verdenene. Spillet har i løpet av de nesten tre årene det har vært tilgjengelig rukket å bli en av spillhistoriens største suksesser og i tillegg har det blitt et kulturelt fenomen langt utover dets egen spillverden. Med over 9 millioner abonnenter (Blizzard Entertainment 2007) har WoW en befolkning som er nesten dobbelt så stor som Norges (ssb.no). Personer over hele verden logger seg på daglig for å utforske og oppleve spillets virtuelle verden og navnet "World of Warcraft" har blitt kjent for langt flere enn kun de som spiller. Det er planer om å lage film basert på spillet (Blizzard Entertainment 2006); den kjente animasjonsserien "South Park" har en episode¹ der handlingen utspiller seg i WoWs verden (Bryne 2006); og det amerikanske Jeopardy hadde allerede i 2005 et finalesvar der et av hintene var en kultfigur fra spillet (leeroyjenkins.net 2007). Spillet har til og med blitt en politisk sak både i Norge og i andre land som en følge av at personer har blitt avhengige av spillet (Kvam 2007; BBC News). Spilletets store popularitet, dets status innen online dataspill og dets appell til et bredt og variert publikum gjør WoW til et godt utgangspunkt for studier av online dataspill. Det at jeg selv hadde erfaring ifra spillet hadde både positive og negative sider, men de positive sidene var flere enn de negative.

WoW er et klart eksempel på at internett og ny teknologi kan forandre våre liv. Forskning med internett som tema har ofte fokusert på hvordan det påvirker menneskers liv. Tidligere forskning beskrev ofte denne innvirkningen som enten positiv (Cairncross 1997; Grey 1997) eller negativ (Žižek 1997; Slouka 1995). Mye av argumentasjonen fokuserte på sosial isolasjon kontra en ny arena for sosial interaksjon. Etter hvert som forskningen på internett kom lengre begynte man å innse at det er store variasjoner i bruk og atferd på nettet og at man derfor ikke kan beskrive hele internett som positivt eller negativt (Wellman 2001; Feenberg & Barney 2004). Samtidig har det vært et sterkt fokus på fellesskap i sammenheng med internett (Rheingold 1993; Baym 1995; Doheny-Farina 1996). Sentralt i denne debatten har vært om internett kan fungere som en ny arena for fellesskap eller om dette er umulig. Likevel har

disse studiene alltid sett fellesskap på nettet i sammenheng med fellesskap i den virkelige verdenen. Nyere forskning på online fellesskap setter spørsmål ved vår forståelse og bruk av begrepet ”fellesskap” (Fernback 2007).

Forskningen på online dataspill er fortsatt en relativt ny retning innenfor samfunnsvitenskapene. Mye av det som er skrevet om online dataspill har sterkt fokus på hvor sosiale slike spill er, men overser at de også kan være usosiale (Steinkuehler & Williams 2006; Cole & Griffiths 2007; Ducheneaut & Moore 2004). Forskningen har hovedsakelig tatt for seg MMOs (Massively Multiplayer Online games) som er online dataspill der svært mange personer spiller sammen (fra flere hundre til flere tusen). I denne forskningen har begreper som ”vennskap” og ”fellesskap” vært sentrale. Det har blitt fokusert på hvor egnet online dataspill er til å skape vennskap og fellesskap blant menneskene som spiller dem. Annen forskning på online dataspill har tatt for seg identitet og individets rolle i virtuelle verdener (Mortensen 2003; Turkle 1997). Også her blir online dataspill framstilt som hovedsakelig sosiale uten at variasjonene i sosialitet i disse spillene blir diskutert.

I denne oppgaven vil det argumenteres for at å se online dataspill som en kontekst der alle er sosiale blir for enkelt. Bruk av online dataspillspill og den atferden som en spiller har i en slik kontekst, varierer betydelig fra spiller til spiller. Dette er avgjørende for om man kan si at spillingen er sosial eller isolert. Det er ikke mulig å definere spillet selv som enten sosialt eller isolert når det er spillingen som avgjør dette. Et MMO gir spilleren en arena å handle i der andre personer befinner seg innenfor den samme arenaen. Hvordan spilleren velger å bruke den potensielt sosiale konteksten er opp til han/hun selv. Online dataspill har i likhet med internett gjennomgått en rask utvikling de siste årene og brukermulighetene i et online dataspill er nå så store at det er bruken som definerer resultatet mer enn den overstående strukturen. Et spills struktur åpner for visse muligheter, men det er opp til spillerne hvordan disse mulighetene utnyttes (Jakobsson 2006: 84). Problemstillingen som brukes i denne oppgaven er derfor:

World of Warcraft: En moderne arena for fellesskap og vennskap? Hvordan spilleres varierte sosialitet i en virtuell verden setter spørsmål ved vår forståelse av samhold og sosiale bånd.

Sentralt for oppgaven blir hvordan sosiale prosesser utfolder seg i en virtuell verden, men også hvordan mennesker velger å gjennomføre disse sosiale prosessene i en slik verden. I oppgaven blir det definert fire kategorier av spillere basert på hva de har som hovedfokus i WoW. Ved å kategorisere spillerne kommer det fram at deres sosialitet i WoW varierer betydelig, og det er ikke nødvendigvis noe automatikk mellom det å spille WoW og det å være sosial. I tillegg kommer det fram at spillerne har varierende definisjoner av sosiale relasjoner i spillet. Disse variasjonene sammenlignes så med forståelsen av begrepene ”fellesskap” og ”vennskap” som har blitt brukt i forskningen på online dataspill. Det vil argumenteres for at det må brukes en annen type forståelse som vektlegger andre aspekter ved sosiale relasjoner, enn den som brukes i internett- og world wide webforskningen nå. Det er essensielt at den varierende sosialiteten som eksisterer i online dataspill belyses. Ved å studere alle de sosiale sidene ved online dataspill forklares også sentrale forskjeller i bruken og forståelsen av sosialitet i virtuelle verdener. Dette gir oss et bra utgangspunkt for å forstå oss selv bedre.

Virtuell og virkelig

”Virtuell” forstås i denne oppgaven som en illusjon framstilt i den fysiske verdenen, men som eksisterer atskilt fra den. WoW (og internett) er en perseptuell illusjon² framstilt av programvare og datamaskin. Interaksjonen i WoW utspiller seg innenfor denne illusjonen, atskilt fra den fysiske virkeligheten (Roggen 2001). Jakobsson (2006) definerer en virtuell verden på følgende måte:

A virtual world is a synchronous, multi-user system that offers a persistent spatial environment for iconically represented participants.
(2006: 35)

Denne definisjonen innebærer at en virtuell verden gir et mangfold av ikonisk fremstilte brukere mulighet til synkronisk interaksjon i vedvarende, romlige omgivelser. WoW innehar alle disse egenskapene og vil følgende defineres som en virtuell verden. Den fysiske verdenen vi lever i vil bli kalt ”den virkelige verdenen”. Dette stemmer med spillernes egen begrepsbruk der ”RL” (real life) brukes som en betegnelse på den virkelige verdenen.

Oppgavens oppbygning

I innledningen blir historien bak spill som tilhører spillsjangeren MMOs gjennomgått. Det blir forklart hvordan det sosiale aspektet alltid har vært en sentral del av slike spill. Deretter blir spillmekanikken³ i WoW gjennomgått. Her forklares det hvordan spillets struktur og funksjon har en sterk innvirkning på måten spillerne bruker spillet og forholder seg til hverandre. Sentralt her er WoWs oppdeling av spillernes ”arbeidsoppgaver” og hvordan dette utfolder seg i deres samarbeid og samspill.

I teoridelen blir vår forståelse av fellesskap gjennomgått. Her blir to klassiske teorier om fellesskap og flere nyere forståelser av dette begrepet drøftet. Først blir Tönnies (1974) begreper ”Gemeinschaft” og ”Gesellschaft”, og Durkheims (1984) begreper ”mekanisk-” og ”organisk solidaritet” forklart. Deretter ses det nærmere på Fernbacks (2007) og Bråtens (1987) forståelse av fellesskap. Denne delen går også gjennom nyere forskning på sosiale aspekter ved internett og online dataspill. Her er blant annet online dataspills kultur, foreninger i online dataspill, og fellesskap sentrale temaer. I tillegg blir det foretatt en vurdering av aktuell forskning med internett som tema.

I metodedelen blir den metodiske prosessen i oppgaven gjennomgått. Kvalitative intervjuer og grounded theory er metodikken som har blitt brukt. Her forklares oppgavens arbeidsprosess fra dens utgangspunkt som idé, til utvalg av informanter, kontakt med feltet, intervjuer, analyse og tilslutt etiske aspekter som er sentrale. Videre argumenteres det for valget av kvalitative intervjuer som metode, og hvilke fordeler og eventuelle ulemper valget gav.

I analysedelen forklares kategoriseringen av spillerne og hvordan disse kategoriene har blitt utviklet. I tillegg analyseres to sentrale sider ved det å spille WoW, foreninger og vennskap. Disse temaene blir analysert ut ifra likheter og ulikheter med deres opprinnelige versjoner i den virkelige verdenen. Til slutt vurderes den klassiske og den nyere forståelsen av fellesskap opp mot de sosiale prosessene i WoW. Basert på Fernbacks (2007) og Bråtens (1987) definisjoner utvikles en ny forståelse av fellesskap og vennskap i online dataspill.

I oppgavens diskusjon og konklusjon vurderes dagens forskning på online dataspill opp mot de funnene som har blitt gjort i denne oppgaven. Det blir også vurdert om begrepene ”vennskap” og ”fellesskap” kan forstås på samme måte i både den virkelige verdenen og i en virtuell verden.

Historien bak Massively Multiplayer Online Games (MMO)

World of Warcraft er et MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), en kategori av dataspill der svært mange personer samles i en virtuell verden og spiller rollespill sammen. Dette er én sjanger innenfor en stor mengde online dataspill⁴. Action, rollespill, plattformspill, simulatorer, idrett og strategi er noen av de mange spillsjangrene som spilles online (Raessens & Goldstein 2005: 23-47). Men en av de sjangrene som har hatt størst utvikling er nettopp MMORPG. Denne sjangeren har gjennomgått store forandringer, men spillene er likevel fortsatt baserte på de grunntankene som lå bak noen av de første nettverksbaserte spillene, såkalte MUDs (Multi-User Dungeons) (Taylor 2006: 22-24). Bordspill – og da spesielt spillet Dungeons & Dragons - er inspirasjon for mange av de spillene man finner innenfor MMORPG-sjangeren i dag. Sjangeren har hatt en enorm tilvekst av nye spill de siste årene, men det er ett spill som har tiltrukket seg klart flest spillere; World of Warcraft (Theesa.com 2007).

Rollespillets opprinnelige karakter

Rollespill begynte sin tilværelse som en videreutvikling av krigspill som var svært populære sent på 1960-tallet. Disse spillene var bordspill der man brukte spillbrett og terninger for å spille. Gygas bidro sterkt til utviklingen av disse spillene og han skapte det mest kjente av dem, "Chainmail", et middelalderkrigspill der man styrte hele hærer. Chainmail introduserte fantasiaspekter som magi og monstre til krigsspillsjangeren, og var svært utstrukturert og nesten uten regler. I 1972 kom Gygas i samarbeid med Arneson som videreutviklet Gygas idé til et helt nytt område. Arneson fjernet hovedfokuset fra kontroll av hele hærer til kontroll av én enkelt karakter per spiller. Ut ifra denne ideen arbeidet Gygas og Arneson sammen om en ny versjon av spillet og kom i 1973 ut med det de mente var et helt annet spill enn de krigspillene som ble spilt på den tiden. Denne videreutviklingen brakte med seg helt nye regler og det nye regelsystemet kalte de "Dungeons & Dragons" (D&D); rollespillets storhetstid hadde begynt. Fokuset på én karakter per spiller og utviklingen av denne karakteren er det viktigste ved rollespill fortsatt og dette er overført til de aller fleste digitale rollespillene (Mona 2007: 25-30). Andre sentrale spillmekaniske aspekter som også har blitt videreført er erfaringspoeng og kamper, noe som beskrives grundigere senere (Taylor 2006: 22-24).

MUDs på 1970-tallet

Som nevnt har grunnreglene fra D&D vært utgangspunkt for svært mye av utviklingen av rollespillene. Overgangen fra D&D i brettspillform til MUDs som spilles på PC er ikke mer enn en digitalisering av spill- og regelsystemet. Trubshaw kom i 1979 med MUD1, et online rollespill helt og holdent basert på tekst. Historien og settingen leses ikke lengre høyt ut for spillerne som de gjør i brettspill, men kommer opp som tekst på skjermen (Mortensen 2003: 17). På samme måte som i D&D handler spillerne i forhold til denne historien og bruker karakterens egenskaper til å komme seg videre i spillet. Utviklingen fram til MUD1 pågikk gjennom mye av etterkrigstiden, der selve teknologien var en stor hindring for hva som kunne gjøres. Men etter hvert som informasjonsteknologien ble mer og mer avansert ble mulighetene for hva som kunne gjøres større (Bartle 1990).

MUD1 kan ses på som den viktigste milepælen i utviklingen av online dataspill. Der D&D hadde lagt grunnlaget for en historie og forståelse av hvordan rollespill bygges og brukes, var det MUD1 som tok dette inn i dataalderen. MUD1 er altså et tekstbasert spill der historien, settingen og ens handlinger vises gjennom tekst på dataskjermen. Som spiller kobler man seg opp mot et nettverk av PC'er og man spiller dermed sammen med andre personer som også er oppkoblet til nettverket. Man kommuniserer med andre spillere ved bruk av tekst. Spilletts mål er å overvinne andre spillere og/eller datastyrte karakterer gjennom kamper der din figurs egenskaper påvirker utfallet av sjangsespill, helt i tråd med spillmekanikken i D&D. Sjangsespillet kalkuleres av dataprogrammet og er dermed mye mer effektivt enn den manuelle kalkuleringen man brukte i brettspillene. MUDs kjennetegner overgangen fra rollespill og lignende der folk møttes for å spille sammen, til spill gjennom datamaskiner der man ikke trenger å møte motspillerne sine personlig. Det var nå mulig å sitte alene ved PC'en samtidig som man samhandlet med andre gjennom spillet (Bartle 1990; Mortensen 2003: 19).

Grafiske løsninger

Opp gjennom syttitallet og videre utover åttitallet fortsatte utviklingen av MMOs. I 1985 lanserte Commodore 64 spillet "Habitat", som er det første internettspelet i historien som hadde grafisk framstilling (Taylor 2006: 25). Denne overgangen fra tekstbasert framstilling til grafikkbasert gjorde spillene mye mer tilgjengelige for den vanlige bruker. Selv om de grafiske løsningene ble bedre mot slutten av åttitallet og tidlig på nittitallet var det likevel en stor hindring i veien, nettverksmuligheter. På det tidlige nittitallet kom dataspill som "Wolfenstein 3D" og "Doom" som ble store suksesser (Spohn 2005). Dataspill ble mer og

mer en del av livene til mennesker i store deler av verdenen. Og på midten av nittitallet kom en av de viktigste teknologiske utviklingene i den moderne tid, internett⁵ (Reagan 2002: 3). ”Meridian 59” kom ut i 1996 og var det første dataspillet som kunne spilles over internett⁶. Når spillutviklere etter hvert fikk større grafiske muligheter og internett koblet sammen mennesker på en ny måte, ble MMOs virkelig populære. ”Ultima Online” kom ut i 1997 og blir sett på som gjennombruddsspillet for MMO-sjangeren på grunn av dets store popularitet. Med over hundre tusen abonnenter var det mer populært enn noe MMO hadde vært. Og i 1999 kom så et av tidenes mest suksessfulle MMOs, ”Everquest”. Spillet skulle etter hvert få så mange som fem hundre tusen abonnenter, noe som overskygget alle tidligere MMOs (Taylor 2006: 24-28). Massively Online Multiplayer games hadde begynt å appellere til flere og flere mennesker. Likevel var ingen av disse spillene i nærheten av det spillet som virkelig skulle føre online dataspill inn i stuer og hjem over hele verden.

I 2004 lanserte Blizzard⁷ ”World of Warcraft”. Spillet finner sted i et fantasiunivers sterkt inspirert av Tolkiens ”Ringenes Herre” og lignende bøker. Verdenen er befolket av mennesker, dverger, levende døde, drager og andre fantasiskapninger der spillerne kan velge mellom å være på én av to sider; den ”gode” siden kalt *Alliansen* eller den ”onde” siden kalt *Horden*. Spillerne har enorme områder tilgjengelig for utforskning og kjemping. Alt fra snødekte fjellområder, grønne skoger og hete ørkener til mørke fangehull, underjordiske huler og enorme slott. WoW var en voldsom suksess allerede fra starten av og har nå over ni millioner abonnenter (Blizzard Entertainment 2007; WorldofWarcraft.com, a).

Spillmekanikk i World of Warcraft

Her vil spillmekanikken (som er spillets programvaremessige oppbygning og funksjon) i WoW og sentrale aspekter ved spillet som er relevante for oppgaven bli gjennomgått. Spillmekanikken avgjør hvordan WoW spilles og brukes av spillerne. Det er en mengde begreper tilknyttet WoW. Så langt som mulig vil det bli forsøkt å oversette begrepene fra engelsk til norsk. Det er en tendens for personer i chatterom⁸ og dataspill til å utvikle et egenartet vokabular (Crystal 2004: viii). Dette er helt klart tilfellet i WoW. Bruken av spillspesifikke ord og uttrykk er svært utbredt og mangler man forståelsen for de viktigste delene av dette språket kan det ofte være vanskelig å forstå hva en spiller snakker om. Det er derfor en grundigere forklaring av ord og begreper i vedleggsdelen (Vedlegg 1). Likevel vil begreper som står i sitatene fra intervjuene ikke oversettes. Dette for å ha så lite manipulasjon av dataene som mulig.

Spillmessige mål

Hva spillerne i WoW setter seg som personlige mål varierer. For noen er det for eksempel sentralt å spille med venner mens for andre er det viktig å utforske alle områder i spillet. Spillernes personlige mål påvirker sosiale aspekter ved deres spilling. Denne påvirkningen er sentral i oppgaven og gir grunnlag for en kategorisering av spillerne. Rent spillmessig har WoW innebygd et avansert belønningssystem som driver spilleren fremover. Belønningene varierer fra ressurser som valuta og utstyr, til erfaringspoeng og tilgang til nye områder. Hver spiller konstruerer seg en karakter og denne karakteren begynner da på nivå 1. Målet for spilleren er å stadig få karakteren opp til neste nivå og til slutt nå nivå 70, som er det nåværende toppnivået. På nivå 70 får spillerne tilgang til de vanskeligste delene av spillet kalt sluttspillsoner; steder der belønningene er svært verdifulle. For å komme på høyere nivå trengs erfaringspoeng. Dette får man ved å drepe monstre og å fullføre oppdrag. Når man dreper monstre kan man plukke opp utstyr, våpen og andre ressurser fra "kadavrene". I tillegg får man lignende belønninger når man fullfører oppdrag. Et oppdrag kan for eksempel være å drepe sjefen for en gruppe tyver. I sluttspillsoner er belønningene for å drepe de vanskeligste monstrene store og svært sjeldne. Gjennom denne prosessen utvikles karakteren. Denne karakterutviklingen er det sentrale i ethvert rollespill (WorldofWarcraft.com, b).

Rase

Når spillerne konstruerer seg en karakter står de overfor en mengde valg. Det første er hvilket navn karakteren skal ha og dette navnet kan ikke endres senere. Man må så velge hvilken rase man vil være og avhengig av dette valget blir man enten en del av "den gode siden" eller "den onde siden". Hver side har 5 forskjellige raser som en spiller kan velge mellom. Velger man dverg, gnom, menneske, draenei eller nattalv blir man en del av den gode siden. Ved å velge ork, tauren, troll, blodalv eller levende død blir man en del av den onde siden. Hver av disse rasene har grunnegenskaper som gjør at de passer bedre til visse typer spilling enn andre. Grunnegenskapene påvirker karakterens evne til å utføre forskjellige oppgaver i spillet, som for eksempel bruke magi eller sloss med våpen. En gnom har en økning i intellektet som rasetrekk mens en tauren har økt helse. En gnom vil derfor passe fint til magi siden denne egenskapen er avhengig av intellektet; mens en tauren passer fint til fysisk kamp siden den tåler mer skade som en følge av økt helse (WorldofWarcraft.com, c).

Klasse

Etter å ha valgt rase må spilleren velge hvilken klasse han/hun vil være. Hvilken klasse som er tilgjengelig er avhengig av hvilken rase man har valgt. De klassene man kan velge mellom er druid⁹, jeger, trollmann, paladin¹⁰, prest, snikmorder, shaman, warlock¹¹ eller kriger. Hvilken klasse man velger har stor innvirkning på hvordan man spiller. Velger man å være prest blir man svært ettertraktet for ens evne til å helbrede skade hos allierte spillere. Velger man å være en kriger er man ettertraktet for ens evner til å skade fienden. I WoW er det en avansert balansering av de forskjellige klassene slik at spillere oppfordres til å samarbeide. I svært vanskelige deler av spillet er man helt avhengig av å ha rett antall av de forskjellige klassene. Dette slik at gruppen for eksempel gjør nok skade, men samtidig vil ha mulighet til å helbrede seg selv (WorldofWarcraft.com, d).

Profesjon

Når man begynner å spille vil man etter hvert kunne velge mellom forskjellige typer profesjoner som ens karakter skal ha. Man kan velge mellom alkymi, smed, forheksing, ingeniør, herbalisme, juvelering, skinnarbeide, gruvedrift, syng og flåing. Hva slags klasse man er vil ofte påvirke hva slags profesjon man velger. For en som er kriger er det lurt å velge smed og gruvedrift fordi dette passer til det jern- og stålbaserte utstyret en kriger har. Spillerne er likevel frie til å velge de profesjonene de selv ønsker. Man kan bare velge to av disse profesjonene hver. Dette betyr at spillerne blir avhengige av hverandre for å få utført oppgaver som de selv ikke kan. Har en spiller valgt smed og gruvedrift trenger han hjelp fra andre for å få forhekset utstyret sitt.¹² Hver profesjon har sine spesifikke fordeler så man er ofte avhengig av at andre spillere bruker sine profesjoner for å hjelpe deg (WorldofWarcraft.com, e).

Samarbeid

Gjennom spillingen er samarbeid en vesentlig del. Mange av oppdragene man får kan man gjøre på egenhånd, men det er også oppdrag som må gjennomføres i grupper. Det er i tillegg lagt inn en funksjon som gjør det enkelt å dele de oppdragene man har med andre. På denne måten gjøres spontan gruppedannelse og samarbeid i spillingen enklere. I WoW er det spesifikke områder som kalles monstersoner. I slike områder kan man ikke oppholde seg uten å være i gruppe. Monstersoner er tilpasset nivået til spillerne slik at noen soner gjøres av spillere på for eksempel nivå 13-17, andre 33-35 og så videre. Sluttspillsoner er de vanskeligste sonene i spillet og er kun for spillere på det øverste nivået, 70. Det er i disse

delene av spillet at samarbeid virkelig er avgjørende for om man klarer å drepe monstrene eller ikke. Det kreves samarbeid på lavere nivåer også, men vanskelighetsgraden er ikke så høy der. Spesielt i sluttspillsoner, der vanskelighetsgraden kan være virkelig høy, blir samarbeid og felles koordinering av handling fundamentalt for spillingen. De forskjellige klassene får svært spesifikke oppgaver å følge. Det er avgjørende at spillerne utfører disse oppgavene for at gruppen skal komme igjennom sonen. Noen foreninger¹³ er baserte på å klare disse sluttspillsonene. En grundigere gjennomgang av foreninger i WoW vil komme senere i oppgaven (WorldofWarcraft.com, f).

Kommunikasjon

Mesteparten av kommunikasjonen som foregår i WoW skjer gjennom tekstbasert kommunikasjon. Denne tekstbaserte kommunikasjonen deles opp i flere forskjellige chatkanaler som man bruker etter hva man vil kommunisere og til hvem. Som utgangspunkt har man en kanal for generell snakking. Det som skrives i denne kanalen kan ses av alle spillerne innenfor det området man er i¹⁴. I denne kanalen pågår det ofte ulike diskusjoner, humoristiske bemerkninger, forespørsler, spørsmål og annet. Videre har man egne kanaler for (1) å finne grupper å spille med, (2) å snakke med én annen spiller, (3) å snakke med gruppen man er i, (4) å snakke med foreningen, (5) for handel og mange flere. Dette åpner for kommunikasjon i flere kanaler samtidig og øker følelsen av at man spiller sammen med andre. Kanalen for generelt snakk vil (så lenge ikke spilleren fjerner den) alltid vises på skjermen. Dermed ser man alltid den stadige aktiviteten som er i kanalen. Noen spillere bruker også mikrofon til å snakke med hverandre¹⁵. Dette tilbys ikke gjennom spillet så spillere bruker programmer uavhengig av Blizzard. Spesielt i sluttspillsoner og andre situasjoner der det er viktig å få kommunisert mye på kort tid er slik bruk av mikrofon populært (Yee 2006a). Likevel er det den tekstbaserte kommunikasjonen som er mest utbredt i spillet. Ved at man til stadighet kan tilpasse disse kanalene og konstruere nye kanaler på eget initiativ gjøres kommunikasjonen enklere. En av informantene kalte WoW for en avansert utgave av MSN¹⁶. I tillegg har Blizzard lagt til funksjoner i chatten som gjør det mulig å gi uttrykk for følelser. Ved å skrive inn ting som /cry, /laugh, /sleep, /greet og så videre gjennomfører karakteren handlinger som visualiserer følelser og sinnsstemning. Skriver man /cry vil karakteren lage gråtelyder og holde seg for øynene. I tillegg vil det beskrives i chatten som for eksempel "Windwalker cries" (WorldofWarcraft.com, g).

WoWs oppbygning viser at sosiale aspekter er en sentral del av spillet. I selve designet er det lagt opp til interaksjon og samhandling, og i visse sammenhenger ”tvinges” spillerne til å samarbeide. Det er også lagt inn begrensninger i valgfriheten som gjør spillerne avhengige av å hjelpe hverandre. Ved at man må velge visse styrker framfor andre vil spillerne alltid ha svakheter som andre spillere kan utfylle. Samtidig er det også mulig å gjennomføre mye av spillet alene. Blizzard har åpnet for at spillere kan velge graden av sosialitet. Muligheten til å velge grad av sosialitet er sentral hvis man skal forstå de sosiale båndene som oppstår i WoWs virtuelle verden.



Bilde 1: Slik ser skjermbildet til en spiller ut. Langs kantene av bildet er ikoner for forskjellige handlinger som kan utføres og ressurser som kan brukes. Midt i bildet er spillerens karakter. Vinduet på venstresiden er statistikk over karakterens egenskaper. Under vinduet ser man chat som foregår.

Teori

I dette kapitlet vil begrepet ”fellesskap”, og forståelsen og bruken av det bli presentert. To sentrale teorier om fellesskap kommer fra Tönnies (1974) og Durkheim (1984). Hos Tönnies er begrepene ”Gemeinschaft” og ”Gesellschaft” essensielle mens hos Durkheim er det ”mekanisk-” og ”organisk solidaritet” som er hovedfokus. Begge forståelsene av fellesskap har et fokus på hva som skjer i et samfunn under utvikling. Dagens samfunn er i rask utvikling og bruken av datateknologi er en stor del av mange menneskers hverdag (census.gov 2003). Det er derfor interessant å se disse to teoriene opp mot fellesskap i online dataspill. I tillegg vil nyere tilskudd til forståelsen av fellesskap gås inn på. Spesielt Bråtens (1987) og Fernbacks (2007) gjennomgang av begrepet ”fellesskap” er viktige her.

”Fellesskap” er et begrep som brukes i flere sammenhenger, men som vi likevel mangler en felles definisjon på og forståelse av. Kjente teoretikere som Marx, Engels, Tönnies, Durkheim, Simmel og Weber har alle på en eller annen måte sett på fellesskap som et begrep til å forstå samfunnet og de prosessene som foregår i det. Generelt har definisjonene av fellesskap fokusert på at det er sosiale relasjoner mellom grupper eller individer - vanligvis på et gitt, fysisk sted – som går ut over helt tilfeldige bekjentskaper (Bruhn 2005: 11). Samtidig er fellesskap som begrep veldig verdiladet. Bauman (2001: 1) beskriver hvordan begrepet har gode følelser knyttet til seg. Vi forbinder ting som trygghet, nærhet, forståelse, tillit og støtte til begrepet og denne positive vinklingen har gjort seg gjeldende i mye av debatten rundt fellesskap. Det har også vært en sterk tendens til å si at vi i den moderne verden *mister* det fellesskapet som tidligere var en så viktig del av samfunnet (Putnam 2000). Nyere forståelse av begrepet ”fellesskap” har satt søkelys på nettopp dette punktet; det vil si, på den effekt utviklingen av teknologi og da spesielt internett har hatt på fellesskap. Kan vi ha fellesskap gjennom datamaskiner eller gjennom TV? Er det mulig å skape en følelse av fellesskap med mennesker som man aldri ser eller fysisk møter? Slike spørsmål har gitt grunnlag for enda flere definisjoner av fellesskap der kravet om at personene befinner seg samlet på et fysisk sted ikke nødvendigvis fortsatt er gjeldende (Taylor 2006; Rheingold 1993; Turkle 1997).

Gemeinschaft og Gesellschaft

Tönnies tar i boken ”Gemeinschaft und Gesellschaft” (Tönnies & Loomis 1974) for seg hvordan moderniseringen og rasjonaliseringen i samfunnet har påvirket fellesskapet. Han

presenterer konseptene, eller *normaltypene* (Cahnman 1995: 93), *Gemeinschaft* og *Gesellschaft*. Dette er betegnelser på typen av sosiale relasjoner mellom mennesker som preger et gitt samfunn. Alle disse relasjonene er for Tönnies konstruert av menneskets vilje. Sosiale prosesser eksisterer kun som en følge av menneskers vilje til å samhandle. Skillet mellom *Gemeinschaft* og *Gesellschaft* er for Tönnies skillet mellom naturlig vilje og rasjonell vilje, mellom følelser og intellekt.

Gemeinschaft er tilstanden der tette og nære bånd mellom mennesker er mål i seg selv. Tönnies definerer tre typer *Gemeinschaft*; slektskap, nabolag og vennskap. Disse tre formene av sosiale relasjoner er (vanligvis) kjennetegnet av nære og tette bånd. *Slektskap* er grunnet i familien. Relasjonene mellom familiemedlemmer er sterke og et menneske kan sies å være blant sine egne (Tönnies & Loomis 1974: 49). *Nabolag* beskriver hvordan folk levde sammen i bondesamfunnene. Den korte avstanden mellom menneskene, de like arbeidsoppgavene og deres fellesområder samlet personene. *Vennskap* mener Tönnies er uavhengig av slektskap og nabolag og er ofte resultatet av like interesser eller likt arbeid. Vennskap opprettholdes gjennom gjentatte møter som enkelt lar seg gjennomføre. Tönnies brukte de middelalderiske bondesamfunnene som eksempel på *Gemeinschaft*. Der levde menneskene i små samfunn, alle hjalp alle og naturen og mennesket levde hånd i hånd. I et slikt samfunn er båndene mellom menneskene veldig sterke. Disse båndene er mål i seg selv; i motsetning til for eksempel en handelsrelasjon, der det er handelen som er målet, relasjonen er bare et verktøy for å nå dette målet (Tönnies & Loomis 1974).

Gesellschaft på den andre siden blir den rasjonelle tankegangs vei. Her ser Tönnies likheter til det moderne samfunn der sosiale relasjoner mellom mennesker ikke lenger er mål i seg selv, men midler for å nå andre mål. For handelsmannen er sosiale relasjoner midler man bruker for å kunne inngå gode avtaler, for å kunne nå målet som er mer inntjening. For advokatene er språket ikke lenger noe man bruker for dets eget skyld, men et middel som kan brukes slik at advokaten vinner frem med sin sak. De to begrepene beskriver forskjellen mellom det som faller oss instinktivt mot det som vi rasjonelt beregner oss fram til. Dette kan ses klart ved å bruke *familien* som eksempel på *Gemeinschaft* og bedriften som eksempel på *Gesellschaft*. Familiens tette bånd, de nære forholdene og fokuset på medlemmenes beste, er følgene av naturlig vilje. En mors uhemmede ønske om det beste for sitt barn kommer ikke av en rasjonell tankegang der sikring av sin egen alderdom er målet, men et instinkt der barnets beste blir morens beste. For bedriften er produksjon og inntjening målet. Menneskene og

relasjonene dem imellom og innenfor bedriften er midler som brukes for å nå målet, for å øke inntjeningen. Rasjonell tankegang med en hierarkisk inndeling av makt og prosess er følgene av en rasjonell vilje (Tönnies & Loomis 1974: 74-75).

Mekanisk og organisk solidaritet

Durkheims forståelse av fellesskap er nært knyttet til hvordan han oppfatter begrepet ”samfunn”. For ham er et samfunn noe annet enn den nasjonalistiske definisjonen som ofte brukes. For Durkheim er et samfunn menneskers kontinuerlige interaksjon med hverandre: *”...so every aggregate of individuals in continuous contact forms a society”* (Durkheim 1984: 218). Gjennom denne kontinuerlige interaksjonen blir vi påminnet om at det er noe viktigere ved livet enn våre individuelle egeninteresser, og dette er livet i samfunn med andre. Ved å omgås andre i vårt samfunn påminnes vi om kollektivets interesser og hvordan vi kan oppnå disse interessene. Det Durkheim spurte seg videre var: hvordan oppstår og opprettholdes samfunn over tid? Med andre ord, hvor kommer sosial orden fra? For å forklare dette lanserte han begrepet ”sosial solidaritet”. Durkheim beskriver dette som en form for enhet eller sosial harmoni som eksisterer når medlemmer i en gruppe eller et samfunn deler de samme moralske reglene og skikker (Hornsby 1998: 78). For Durkheim er ikke samfunnet et resultat av individuelle handlinger, men at samfunnet ”skaper” heller mennesket. Dette skjer gjennom *sosialisering* der individet lærer hvordan å oppføre seg, tenke og føle, på måter som opprettholder de felles reglene og normene i samfunnet (Hornsby 1998: 80). Det som Durkheim mener ”limer sammen” samfunnet får man gjennom sosialiseringen, nemlig *regulering* og *integrasjon*. Regulering fungerer gjennom individets følelser om forpliktelser til samfunnet. Forskjellige institusjoner opprettholder denne reguleringen gjennom definering av moralske regler, kommunikasjon av disse reglene og tilslutt håndhevingen av dem. Integrasjon kommer fra individets opplevelser av sosialisering i dagliglivet. Dette kommer gjennom gjentatte erfaringer av gruppedeltakelse og en kollektiv aktivitet. Som resultat øker følelsen av felles forståelse, verdier og normer med resten av samfunnet.

Durkheim delte sosial solidaritet inn i to forskjellige typer som gir grunnlag for to forskjellige typer samfunn. Den første typen solidaritet er *mekanisk solidaritet*. Dette gir et lite, enkelt og udifferensiert samfunn der de grunnleggende vilkårene for dets medlemmers liv er svært homogene (Hughes, Martin & Sharrock 1995: 169). Jordbrukssamfunn er et passende eksempel på et samfunn basert på mekanisk solidaritet. Hvert enkelt individ er praktisk talt uavhengig av hverandre ved at alt det trenger kan det få tak i på egen hånd. Hvis et medlem

velger å bryte ut av et slikt samfunn vil det ha liten påvirkning på resten av medlemmene siden det arbeidet medlemmet utførte er identisk med det de andre gjør. Medlemmene vil også ha svært lik verdensforståelse som en følge av veldig like livserfaringer. Som en følge vil tankene og refleksjonene blant medlemmene bygge på en felles forståelse av hvordan verden fungerer, og det oppstår klare grenser mellom hva som er lov og hva som ikke er lov. Hovedfokus i et slikt samfunn vil være på konformitet og lovene vil hovedsakelig ha en undertrykkende karakter. Et hvert avvik fra felles forståelse og oppfattelse vil straffes hardt.

Et samfunn kjennetegnet av en *organisk solidaritet* er et ganske annet. Et slikt samfunn vil være større og mer komplekst enn et samfunn av mekanisk solidaritet. En sterk sosial oppdeling av arbeid er sentralt for organisk solidaritet. Denne typen sosial organisasjon gir individet en mer spesialisert rolle der individet bidrar med noe til samfunnet som en helhet. Dette gjenspeiler arbeidsfordelingen i et industrialisert samfunn og dette var bakgrunnen for Durkheims definisjon av organisk solidaritet (Hughes m.fl. 1995: 170). Durkheim snakker her om den sosiale oppdelingen der alle aktiviteter ble spesialiserte og ikke kun de økonomiske. Videre fører denne spesialiseringen av oppgaver til at individene blir avhengige av hverandre. I et mekanisk samfunn utførte alle medlemmene samme oppgaver der de selv produserte det de trengte til å overleve. I et organisk samfunn er arbeidsfordelingen mye mer utbredt og individene blir derfor mer avhengige hverandre. For at samfunnet skal fungere som en helhet må hver av delene (individene) gjøre sin del av oppgavene. Et slikt samfunn, vil som en følge av større kompleksitet og mer spesialiserte aktiviteter, inneha mye større diversitet enn et mekanisk samfunn. Individer vil få forskjellige erfaringer og dermed utvikle forskjellige forståelser og oppfattelser av verdenen. Dermed vil det ensrettede fokuset på konformitet som man ser i mekaniske samfunn bli umulig og lovene vil få en mer opprettholdende karakter i motsetning til undertrykkende (Hughes m.fl. 1995).

Nyere forskning på fellesskap og online sosialitet

Den klassiske forståelsen av fellesskap baserer seg på felles lokalitet og at mennesker møter hverandre ansikt-til-ansikt. I den kommunikasjonsteknologiske utviklingen vi har sett de siste tjue-tretti årene har vår forståelse av fellesskap måtte tilpasse seg helt nye betingelser. Det er ikke lengre nødvendig at man bor i nærheten av de man skal danne et fellesskap med, man trenger ikke en gang å se eller høre dem. Spesielt internett har forandret vårt syn på sosialitet, sosiale nettverk, vennskap og fellesskap.

Stein Bråten og "nettsamfunnet"

Bråten viser i bøkene "Dialogens vilkår i datasamfunnet" (1983), "Modeller av menneske og samfunn" (1987) og "Dialogens speil i barnets og språkets utvikling" (2007) hvordan vår forståelse av samfunnet må tilpasses den moderne verdenen. Det han vektlegger her er hvordan informasjons- og kommunikasjonsteknologien forandrer våre samværsformer. Bråten tar utgangspunkt i Tönnies todelte forståelse av samfunnet der han setter det nære og tette (Gemeinschaft) opp mot det løsere og mer nyttebaserte (Gesellschaft). Bråten mener at vi står overfor en ny type samfunns- og samværsform som følge av datakulturen vår. På bakgrunn av Tönnies Gemeinschaft og Gesellschaft definerer han en tredje type samfunn. Han mener vi får en ny type samfunn som han kaller *nettsamfunn* (Bråten 1983: 67). I et slikt samfunn vil man også kunne finne en tredje utgave av Durkheims todeling, mekanisk og organisk solidaritet. Denne tredje typen solidaritet kaller Bråten *elektronisk solidaritet* (Bråten 1983: 68).

Bråten ser nettsamfunnet som kjennetegnet av både Gemeinschaft og Gesellschaft. Han kaller samfunn kjennetegnet av Gemeinschaft for *nærsamfunn* og samfunn kjennetegnet av Gesellschaft for *organisasjonssamfunn*. Nettsamfunn blir da "*...en tredje, delvis overskridende form*" (Bråten 1987: 289). Det sentrale i Bråtens forståelse av den nye samfunnsformen er at det nære og tette i en viss grad kan kombineres med det nyttebaserte og rasjonelle. Han mener datakulturen åpner for et slags pseudobasert fellesskap som er både målfokusert og personfokusert; et "tett" fellesskap uten varme (Bråten 1983; Bråten 1987; Bråten 2007). Samtidig kan et slikt fellesskap inneha den nye typen solidaritet han kaller elektronisk solidaritet. Her knytter felles samhörighet og felles samværsformer medlemmene sammen. I oppgaven vil det argumenteres for at denne utviklingen kommer sterkt frem i online dataspill. Det er en blanding av Gemeinschaft og Gesellschaft, av mekanisk og organisk solidaritet som kjennetegner det virtuelle samfunnet i WoW. På grunnlag av dette utvikles en ny forståelse av sosiale relasjoner og fellesskap i online dataspill.

Fernback og "forpliktelse"

Fernback (2007) har tatt for seg bruken av begrepet "fellesskap". Han forklarer hvordan fellesskap har blitt et utvannet begrep (2007: 52). Fernback har studert personers egne forståelser av fellesskap på internett. I hans studie viser han hvordan informantene hans ikke ser på fellesskap på nettet som like viktig og givende som fellesskap i den virkelige verdenen. Informantene bruker en *idealtipe* (Weber 1991: 59) av fellesskap der "Gemeinschaft-lignende" sosiale relasjoner er essensielle. Aspekter som lokalitet og materielle sider er

sentralt i deres forståelse av det ”virkelige” fellesskapet. Fernback ser dette i sammenheng med at det fellesskapsbegrepet vi har nå er lite passende for å forstå sosiale relasjoner på internett (2007: 64). Begrepet er i stadig utvikling etter hvert som vi finner nye måter å bruke det på. Han mener vi må ta utgangspunkt i *forpliktelse* hvis vi skal forstå fellesskap på internett.

Scholarship would benefit from a considered turn toward the nature of commitment in online social groups – how commitment is symbolically formed online; how commitment to online social relationships is manifested in everyday life; or to what extent the meaning of commitment to group is enacted in the online sphere (Fernback 2007: 66).

Fordi de nettverkene og gruppene vi inngår i på nettet kan være temporære er forpliktelse et mulig fokus som kan si noe om fellesskap på internett. Fernback (2007) vil altså unngå å ta utgangspunkt i et begrep som mangler en felles definisjon for å studere sosiale relasjoner på internett. Å skulle studere noe ved bruk av et begrep uten bestemt betydning er gagnløst. I denne oppgaven argumenteres det for en ny forståelse av fellesskap og sosiale relasjoner som er tilpasset de vilkårene som eksisterer i virtuelle verdener. Forståelsen er et resultat av data-analyse av intervjumateriale og en videreutvikling av de klassiske og nyere teoriene om fellesskap og vennskap. Fordi forståelsen av sosiale prosesser er avgjørende for denne argumentasjonen vil dette drøftes grundigere mot slutten av oppgaven.

Virtuelle fellesskap

I boken ”The Virtual Community: Homesteading of the Electronic Frontier” (Rheingold 1993) tar Rheingold for seg det sosiale livet som utfolder seg på internett og gjennom andre teknologiske nyvinninger. Han mener det har kommet en ny form for sosialt liv, noe han kaller *virtuelle fellesskap*. Dette baserer han på sine studier av online forum, nettsider, chattesider, MUDs og sin egen deltakelse i ”the WELL”. Sistnevnte er et forum som har eksistert siden 1985, der personer møtes på internett og diskuterer alle slags temaer. Rheingold mener personer er sammen på internett nesten på akkurat samme måte som i den virkelige verdenen, bortsett fra at det fysiske aspektet er fjernet. For ham er internettets muligheter for politisk frihet og kommunikasjon svært viktige og det er dette som er det sentrale i boken (Rheingold 1993).

For Rheingold har altså internett og kommunikasjonsteknologi mulighet til å forandre vår forståelse av verden, både som individer og som medlemmer av fellesskap. For å se nærmere på disse mulighetene tar han utgangspunkt i virtuelle fellesskap. Rheingold definerer virtuelle fellesskap på følgende måte:

Virtual communities are social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace (Rheingold 1993: Introduction).

Som man ser her er det i virtuelle fellesskap ikke noe behov for at mennesker fysisk møtes. Rheingold mener at samlinger av mennesker som møtes på nettet kan danne virtuelle fellesskap. Dette ved at de former diskusjoner der, opprettholder disse diskusjonene over tid samtidig som de investerer følelser i dem. Emosjonell tilknytning mellom medlemmer i et virtuelt fellesskap er ikke bare mulig, men vanlig. Rheingold mener at dannelsen av virtuelle fellesskap er en konsekvens av at uformelle offentlige ”steder” forsvinner fra våre liv, steder som for eksempel markeds plasser. Behovet for slike steder utfolder seg derfor på internett og virtuelle fellesskap blir en analogi for den offentlige sfære. For Rheingold er likevel ikke internett bare et sted der personer kan møtes. Han ser mulighetene ved internett i sammenheng med fellesskap, demokrati, utdanning, vitenskap og våre intellektuelle liv (Rheingold 1993).

Tap av sosial kapital

Putnam (2000) drøfter det han mener er tapet av borgeraktivitet og sosialt liv i USA siden 1950-tallet. Han mener at i denne tidsalderen kjempet folk for større sosial innvirkning, og fellesskap var en sentral del av menneskers liv i hele USA. Putnam viser til at i løpet av de siste femti årene har politisk forpliktelse, sosiale nettverk og sosialitet generelt sett en nedadgående kurve i USA. Denne nedgangen ser han i sammenheng med massemedienes inntog i samfunnet. Som forklaring på denne reduksjonen i borgerlig og sosial virksomhet bruker Putnam begrepet *sosial kapital*. Dette er et begrep som har blitt definert flere ganger opp gjennom det 20. århundre, men felles for alle definisjonene er at det beskriver hvordan våre liv gjøres mer produktive som en følge av våre sosiale bånd (Putnam 2000: 19).

Putnam mener det er to utgaver av sosial kapital som står frem som mest sentrale, *sammenknyttende* og *inkluderende* (Putnam 2000: 22). Hvordan disse typene av sosial kapital uttarer seg, avgjør hvor positive effektene av den sosiale kapitalen er. Sammenknyttende

sosial kapital, fungerer ved å forsterke bånd mellom medlemmer i en gruppe og forsterke deres identiteter og homogenisere gruppen. Slik kapital vil samtidig kunne være ekskluderende for personer utenfor gruppen. Putnam nevner etniskbaserte organisasjoner, kirkebaserte leseklubber for kvinner og eksklusive klubber som eksempler på grupper med sammenknyttende sosial kapital. Slik kapital er effektiv i å mobilisere solidaritet og støtte innad i gruppen (Putnam 2000: 22). Inkluderende sosial kapital kjennetegner grupper som er mer åpne og mindre tette, men dette går på bekostning av de sosiale båndenes styrke. De sosiale båndene er mer vilkårlige og uavhengige av gruppen og fungerer dermed gjennom å binde sammen personer med forskjellige bakgrunner og status. Der sammenknyttende sosial kapital forsterker homogenitet og gruppeidentiteten gir inkluderende sosial kapital en større pluralitet i identiteter og heterogene grupper. Putnam beskriver forskjellene mellom de to typene sosial kapital som *"Bonding¹⁷ social capital constitutes a kind of sociological superglue, whereas bridging¹⁸ social capital provides a sociological WD-40¹⁹"* (Putnam 2000: 23). Baksider ved de to typene sosial kapital er at sammenknyttende kapital kan føre til at gruppen blir fremmedfiendtlig og uvennlig ovenfor utenforstående mens inkluderende kapital kan gi svakere sosiale bånd og en mindre følelse av gruppetilhørighet. Disse begrepene er altså grunnlag for to av de fire spillerkategoriene som defineres i denne oppgaven.

Online dataspill som "tredje steder"

Steinkuehler og Williams gjør i artikkelen "Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as 'Third Places'" (Steinkuehler & Williams 2006) en sammenligning mellom MMOs og det Oldenburg (1989) kaller *third places* (tredje steder). Hjemmet og arbeidsplassen fungerer som de to viktigste "stedene" for mennesker der de bruker mesteparten av sin tid. Oldenburg mener at det er av stor betydning at vi også har tredje steder. Dette er uformelle, offentlige steder som kan gi intimitet og fellesskap til de som kommer dit. Gode eksempler på slike steder er pub'er, caféer eller andre tilholdssteder. Målet med slike steder er for Oldenburg at de fungerer som møteplasser der mennesker er sosiale og trives sammen, der mennesker har en mulighet til å "koble av". Steinkuehler og Williams sammenligner Oldenburgs krav til slike steder med de mulighetene man har i online dataspill.

Steinkuehler og Williams (2006: 5-15) mener Oldenburgs krav er tilstede i MMOs og konkluderer med at slike spill kan fungere som tredje steder. De ser så disse strukturelle kravene til online dataspill som et tredje sted opp mot Putnams begreper "inkluderende-" og

”sammenknyttende sosial kapital”. De mener at MMOs kjennetegnes hovedsakelig av inkluderende sosial kapital, ved at midlertidige, svake sosiale bånd mellom personer med variert bakgrunn er vanlig. Det blir stadig knyttet bånd og skapt sosiale relasjoner på kryss av normale sosiale forhold i MMOs. Tenåringer hjelper voksne, studenter hjelper lærere, jenter ”banker” gutter og så videre (Steinkuehler & Williams 2006: 17). Videre viser de til at sammenknyttende sosial kapital finnes mye sjeldnere. Dette var vanligvis et resultat av at personer formet sterke bånd gjennom varig medlemskap i samme forening. Slike bånd førte ofte til at relasjonene ble i noen grad overført til den virkelige verdenen ved at medlemmer besøkte hverandre eller hadde kontakt gjennom for eksempel telefonsamtaler. Likevel konkluderer Steinkuehler og Williams med at sterke sosiale bånd er sjeldent og at emosjonell støtte kan være vanskelig å få gjennom MMOs. Dette også fordi spillere gjerne unngår å snakke om alvorlige ting i spillet (Steinkuehler & Williams 2006: 14).

Kultur i online dataspill

Taylor tar i boken ”Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture” (2006) for seg sosiale og kulturelle aspekter ved online dataspill. For å gjøre dette har hun studert spillet Everquest (EQ). Dette er et MMORPG, som før World of Warcrafts tid ble regnet for å være det mest populære spillet innenfor sin sjanger noen sinne. I studien har hun brukt en mengde metoder for å forstå temaet bedre der hun blant annet selv har brukt mange timer på spillet. Hun har vært medlem av flere foreninger, forskjellige sosiale nettverk, hun har lest og deltatt i spillerstyrte forum og nettsider, og hun har møtt flere spillere i den virkelige verdenen, i tillegg til at hun deltok på en spillermesse. Taylor har sett nærmere på hvordan grensen mellom virtuell og virkelig kan være vanskelig å definere når man i et slikt spill kontinuerlig skifter mellom disse to sidene (Taylor 2006).

Taylor advarer mot å trekke et for sterkt skille mellom den virtuelle verdenen og den virkelige verdenen, spesielt i forskning på dette området. Man må også unngå å fokusere for mye på det eksotiske ved virtuelle verdener. Våre liv blir mer og mer preget av teknologi og det er derfor viktig å se på hvordan dette påvirker våre daglige liv i stedet for å se på det som noe spesielt som er uavhengig vårt dagligliv. Taylor viser i ”Play Between Worlds” at grensen mellom virtuelt og virkelig er vanskelig å definere og de to områdene flyter ofte over i hverandre. Flere aspekter fra den virkelige verdenen vil påvirke slike virtuelle verdener. Sosiale, funksjonelle og strukturelle krefter vil alle påvirke hvordan spill designes, hvordan de spilles og hvordan de virtuelle livene utfolder seg innenfor spillets kontekst, og også utenfor denne

konteksten. For Taylor er det viktig å vise at online dataspill ikke er uavhengige verdener fri for virkelighetens påvirkninger, men heller verdener som påvirkes av de spillerne som befolker dem. I det et spill "befolkes" av mennesker er det uunngåelig at prosesser og aspekter fra den virkelige verdenen blir en del av spillets virtuelle verden. Ved å se hvor udefinerte grensene mellom virtuell og virkelig er i slike spill forstår man i hvor sterk grad de to sidene kan påvirke hverandre (Taylor 2006).

Foreninger i World of Warcraft

Williams, Ducheneaut, Xiong, Zhang, Yee og Nickell (2006) har gjennomført en studie av de sosiale sidene ved *foreninger* i WoW. På bakgrunn av at de observerer foreninger med forskjellige målsettinger, størrelser, og medlemskap lager de en typologi av disse foreningene som de deler inn i 4 kategorier. Disse fire kategoriene er "sosiale foreninger", "Person vs. Person-foreninger" (PvP)²⁰, "sluttspillforeninger"²¹ og "rollespillforeninger" (2006: 344). Dette er basert på hva foreningene har oppgitt som sine hovedmål. Med mål menes her hva som er viktigst for foreningene å oppnå/utføre. I studien fant Williams m.fl. (2006: 345) at sosiale foreninger og sluttspillforeninger var de klart mest populære organiseringsformene. En annen tendens de så var at mange spillere ble medlem i foreninger for å kunne nå visse mål innenfor spillet. Dette er det vanligvis sluttspillforeninger som er mest fokuserte på og det er derfor ikke overraskende at slike foreninger var veldig populære i studien.

Størrelsen på foreningene påvirket ofte hva slags mål spillerne satte seg. Små foreninger (færre enn 10 medlemmer) kunne ofte defineres som sosiale foreninger og bestod gjerne av venner, familie eller andre sosiale relasjoner fra den virkelige verdenen som spilte sammen. Mellomstore foreninger (11-35 medlemmer) viste fortsatt sterke sosial bånd innad, men ved at flere spillere var med i foreningen ble det vanligere med konflikter. Slike foreninger fungerte iblant som midlertidige "rasteplasser" for spillere. Når medlemmene hadde fått karakteren sin opp på høyt nok nivå søkte de seg over i en bedre forening. I svært store foreninger (flere enn 150 medlemmer) var de sosiale båndene mye svakere og mer selektive (Williams m.fl. 2006: 346-347). Det ble også nødvendig med formell organisering og lederskap. For at en forening skulle fungere var det sentralt å ha en god ledelse. Etter hvert som foreningene ble større og mer seriøse ble det også normalt for dem å ha offisielle regler som medlemmene måtte følge. Rekrutteringen ble også mer selektiv og nye potensielle medlemmer måtte ofte gjennom flere faser for å bli tatt opp i foreningen. Williams m.fl. (2006: 349) viste også at det ofte var stor

gjennomstrømning av spillere i foreninger og at spillere ofte byttet foreninger fordi de var misfornøyde med grad av seriøsitet, lederskapet eller den sosiale stemningen. Likevel så de fleste spillerne fordeler med å være med i foreninger, noe som kan forklare at de ofte gikk over i nye foreninger når de sluttet i en annen.

Williams m.fl. (2006) drøfter de sosiale båndene som ofte oppstår mellom spillere. Alle spillerne de intervjuet var klar over verdien av å ha andre personer å spille sammen med, men hvor mye de verdsatte disse sosiale nettverkene varierte. For noen var interaksjonen med andre kun et verktøy for å nå de målene de hadde spillermessig mens andre la mer verdi i slike sosiale bånd. Noen brukte WoW som en møteplass der de videreførte sosiale relasjoner fra den virkelige verdenen. Familier, venner og kollegaer møttes i WoW, spilte sammen og følte at dette ble en ny side ved relasjonen deres. Her fungerer WoW altså som en plass for sammenknyttende sosial kapital. For spillere som spilte mest med personer de kun kjente gjennom spillet var de sosiale båndene til andre mer kjennetegnet av inkluderende sosial kapital. Williams m.fl. (2006) så at hvor sterke disse båndene var varierte mellom spillerne. Noen så på medspillere som like gode venner som venner de hadde fra den virkelige verdenen. Likevel så de fleste på sine medspillere som en slags hybrid mellom virkelige venner og fremmede (Williams m.fl. 2006: 352). Spillere så dette som et resultat av den begrensede båndbredden det er i kommunikasjon gjennom WoW og trakk derfor som oftest en klar linje mellom vennskap man får gjennom spillet og vennskap man får i den virkelige verdenen.

Annen aktuell forskning

Nardi og Harris (2006) har i artikkelen "Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft" studert hvordan spillere i WoW samarbeider på forskjellige måter. Studien viser at tilfeldige altruistiske handlinger, tilfeldig gruppedannelse og det å hjelpe helt fremmede er en del av spillet. Også i denne studien viser foreninger seg som en betydningsfull del av spillet og de defineres som instanser av fellesskap (Nardi & Harris 2006: 154). Det har også blitt gjort en del studier på såkalte MUDs. Mortensen (2003) studerer slike tekstbaserte spill med et fokus på hvordan spillerne bruker spillene. Spillernes mulighet til å forme og påvirke spillet er viktig for spillopplevelsen. Samarbeid og interaksjon er også viktige sider ved slike spill. Mortensen setter spørsmål ved opplevelsen som ren konsumpsjon eller kreasjon. Turkle (1997) har fokusert på identitet i tekstbaserte spill. Hun ser på hvordan vi posisjonerer oss

selv i virtuelle verdener og hvordan skillet mellom menneske og maskin blir vanskeligere å definere etter hvert som vi blir mer og mer tilknyttet teknologi.

Det er gjort flere studier av interaksjon og dannelsen av sosiale relasjoner på internett. Selv om studiene ofte har sett på internett og ikke online dataspill kan de hjelpe til å belyse området. Flere studier har fokusert på kvaliteten på sosiale relasjoner som oppstår over internett. Henderson og Gilding (2004), Mesch og Talmud (2006), og Wellman og Hampton (1999) har alle gjort studier av vennskap og sosiale relasjoner over nettet. Felles for alle disse undersøkelsene er at slike sosiale relasjoner ser ut til å være svakere og mindre givende enn sosiale relasjoner man har til personer i den virkelige verdenen. Det er likevel en felles tilbøyelighet til at internett kan fungere som et ekstra forum, der dypere vennskap kan overføres til den virkelige verdenen og bli vennskap på lik linje med vennskap som har startet i den virkelige verdenen. Hvor nære sosiale relasjoner over internett kan være er omdiskutert, og blant annet Cummings, Butler og Kraut (2002) viser at internettets muligheter for opprettholdelse av sosiale relasjoner er konsekvent lavere enn for eksempel telefon og samhandling i den virkelige verdenen.

Det har i dette kapittelet blitt sett nærmere på to klassiske og noen nyere teoretiske bidrag til forståelsen av fellesskap og sosiale prosesser i online dataspill. Den forskningen på fellesskap som har blitt gjennomgått har et noe negativt syn på moderne sosiale nettverk. I den forskningen som er gjort på online dataspill og internett har noe av fokuset vært på om disse teknologiene kan være med på å gjenopprette det ”tapte” fellesskapet. Forskningen på online dataspill har derfor framstilt spillene som enten sosiale eller ikke sosiale. I denne oppgaven vil det argumenteres for at en mer detaljert forståelse av sosialitet i slike spill må ligge som grunnlag for å kunne forstå sosiale relasjoner og fellesskap i en virtuell kontekst.

Metode

I dette kapitlet vil de metodiske aspektene ved oppgaven forklares. Hva man vil oppnå med en undersøkelse avgjør hvilken metode man bruker. Her vil det forklares hvordan og hvorfor valget falt på kvalitativ metode. I kapitlet vil de viktigste metodiske områdene tas opp; prosessen fra ide til praktisk gjennomførelse, utvalg av informanter, innsamling av data, og analyse av disse dataene²². Tilslutt ses det nærmere på de etiske aspektene ved undersøkelsen. Prosjektet er en kvalitativ studie der spillernes egne tanker og ideer om temaet gir grunnlag for den videre analysen.

I denne oppgaven ble kvalitative intervjuer brukt som forskningsmetode. Intervjuformen gir oss innsikt i den subjektive verdenen til spillerne i World of Warcraft. Fog (2004) beskriver kvalitative intervjuers styrke som forskningsmetode på denne måten:

Formålet med at bruke et kvalitativt forskningsinterview er at få fat i de betydninger, som personer, ting og forhold har for interviewpersonen, og/eller afdække de betydninger, som han ser i sin egen måde at forvalte sit liv og sine betingelser på (2004: 11).

Når fokuset var på personers subjektive forståelse og erfaringer med World of Warcraft ble en kvalitativ vinkling det beste utgangspunkt. Ved å bruke kvalitative intervjuer ble det åpnet for bruk av informantenes egne forståelser av de sosiale prosessene i spillet. Dette var avgjørende for den innsikten og forståelsen som ble utviklet gjennom intervjuene og under den senere analysen.

Forberedelser

Avgjørelsen om å fokusere på kun ett spill kom tidlig i prosessen og den var påvirket av tidsaspektet og omfanget av masteroppgaven. De positive og negative sidene ved mine egne erfaringer fra spillet diskuteres nærmere senere i kapitlet. Intervju som forskningsmetode ble besluttet etter at potensielle forskningstemaer hadde blitt drøftet. Det finnes få kvantitative data på online dataspilling, og med et fokus på hvordan spillere oppfatter sosiale prosesser i den virtuelle settingen, ble intervju den beste løsningen.

Problemstilling

I utgangspunktet var det et fokus på "status" som begrep og funksjon innad i spillet som virket mest interessant. Dette skyldes en nysgjerrighet for hva som gjorde at visse spillere ble anerkjente og hva som var spesielt med disse spillerne. Den første intervjuguiden²³ (vedlegg 2) fokuserte derfor mye på status. Men dette forandret seg etter at det ble gjennomført to testintervjuer. Svarene fra disse to intervjuene ble ikke som forventet og gav lite interessante data. Erfaringene fra testintervjuene viste seg i midlertidig å komme til nytte da de virkelige intervjuene ble påbegynt. Weiss (1994: 52) beskriver hvordan testintervjuer gir muligheten til å sjekke om guiden er klar og forståelig, om den dekker alle de temaene man er interessert i, og om det er temaer eller spørsmål som mangler. Basert på slike tester kan man videreutvikle og tilpasse guiden. Etter disse intervjuene ble flere spørsmål fjernet og nye ble introdusert. Testintervjuene avkreftet ideer og hypoteser som opprinnelig hadde virket fruktbare. Samtidig viste testintervjuene at å ta utgangspunkt i kun ett tema stod i veien for tilgang til en stort antall andre temaer som kunne være av interesse. Det ble derfor avgjort at å begynne med en tilnærming basert på *grounded theory*, for så å utvikle en mer spesifikk problemstilling etter å ha samlet inn data, var den beste tilnærmingen. Den nye intervjuguiden (vedlegg 3) ble derfor utformet med et svært bredt fokusområde for å ha så mange temaer som mulig tilgjengelig. Dette gjorde det samtidig mulig å gjennomføre intervjuene med et åpent utgangspunkt og som en følge, ha få føringer på informantene.

Komme i kontakt med feltet

Thagaard (1998: 51) bruker begrepet "strategisk utvalg" der informantene velges ut etter hva som er hensiktsmessig i forhold til problemstillingen. I denne oppgaven ville varierte perspektiver kunne gi en større innsikt i de prosessene det ble sett nærmere på. Hvis slike prosesser er til stede hos personer med forskjellig bakgrunn vil det kunne si mye om WoW som kontekst for sosiale prosesser. Målet var å få tilgang til mange nok informanter slik at de som var mest interessante kunne velges. Dette skulle likevel vise seg å være mye vanskeligere enn forventet (Liamputtong & Ezzy 2005).

Utvalget

Det var en rekke praktiske forhold som la begrensninger på hvilke intervjuobjekter som var tilgjengelige. For det første var ikke mulig å reise langt utenfor Oslo av økonomiske og praktiske grunner. Det ble derfor bestemt at utvalget måtte bestå av World of Warcraft-spillere som bodde i Oslo-området. Med utgangspunkt i tidligere erfaring med spillet ble

snøballmetoden valgt. Metoden foregår ved at man starter med én informant (gjerne en man kjenner) og ber informanten spørre andre mulige informanter han/hun kjenner om de er villige til å bli intervjuet. Disse eventuelle informantene spør igjen venner/bekjente om de er villige til å intervjues. Metoden er nyttig når personene som studeres er i tette nettverk eller det er vanskelig å få tak i dem direkte. Siden det heller ikke er noen offisielle lister over spillere i WoW ble det tatt det altså tatt utgangspunkt i snøballmetoden. Negative sider ved denne utvalgsmetoden er at de nye informantene man får tak i ofte er like de man startet med. Man får et homogent utvalg. Dette ble tilfellet i denne oppgaven fordi behovet for at informantene bodde i Oslo-området gikk på bekostning av tilgangen til informanter med forskjellig bakgrunn (Liamputtong & Ezzy 2005).

For det andre viste det seg å være mye vanskeligere enn forventet å få tilgang til nye informanter ved bruk av snøballsmetoden. Det ble opprettet kontakt med to nye informanter, men så stoppet det opp. De to nye informantene ga ikke tilgang til flere spillere som bodde i Oslo. Dette til tross for at de i spillet hadde nettverk som bestod av flere andre spillere²⁴. Mulighet til kun å intervju folk som bodde i Oslo-området var likevel bare ett av problemene. Det er også mulig at folk ikke ville la seg intervju av forskjellige grunner (ikke lyst, påkjenning, ikke tid). Det var samtidig ubehagelig å skulle mase på informantene. Det er forskerens jobb å skaffe nye personer til intervjuene, ikke informantenes. Etter å ha forsøkt atskillige ganger å komme i kontakt med flere spillere ble det avgjort å endre fremgangsmåte. Det var av erfaring klart at mange World of Warcraft-spillere brukte tid på forskjellige forum tilegnet spillet. Ved å ta utgangspunkt i et slikt forum ville det være mulig å nå ut til veldig mange flere potensielle informanter. Dette kan kalles ”convenience sampling” eller *bequemmelighetssampling*, der hurtighets- og bekvemmelighetshensyn bestemmer hvordan man får tak i utvalget (Liamputtong & Ezzy 2005: 48). Dette gir raske resultater, men har sine ulemper. Utvalget kan også her bli svært homogent og skjevfordelt. Som en følge av den fastlåste situasjonen ble det likevel bestemt at bruk av denne metoden var den beste løsningen. Framgangsmåten ble å få kontakt med potensielle informanter gjennom å bruke en av Norges mest populære spillsider på internett, gamer.no (TNS Gallup Internett 2007). Denne spillsiden har en forumdel der det er gratis å registrere seg og man kan da skrive innlegg og ta kontakt med andre medlemmer i forumet. Gjennom en underkategori på forumet som er dedikert til World of Warcraft ble det spurt etter spillere som var interesserte i å bli intervjuet (gamer.no 2007). Det eneste kravet som ble satt var at de bodde i Oslo-området.

Det kom raskt svar fra mange som meldte seg som informanter. Det var flere som meldte seg selv om de ikke bodde i Oslo-området, men som opplyste at de var villige til å intervjues over nettet. I tillegg til disse kom det svar fra personer som bodde i Oslo og rett utenfor. Det ble tatt kontakt med de som bodde i Oslo-området og bedt om mailadressen deres slik at intervjuet kunne avtales nærmere over mail. Som en følge av oppgavens omfang og tidsramme var tolv intervjuer passende. I tillegg legger Rubin og Rubin (2005: 64) vekt på at man må finne informanter som vil kunne gi verdifull informasjon om det som studeres. Det er derfor ikke nødvendig å intervju flere personer hvis man ikke får tilgang til ny, verdifull informasjon. Skulle det vise seg at temaet kunne belyses bedre de tolv intervjuene ville flere gjennomføres. Det kom svar fra 8 stykker som ville la seg intervju og gjennom dem ble det opprettet kontakt med to til. Det ble bestemt å begynne intervjuene og prøve å få tak i to informanter til på et senere tidspunkt (Crouch og McKenzie 2006).

For at informantene skulle få informasjon om intervjuet og oppgaven ble det sendt ut et informasjonsskriv (vedlegg 4). Her ble det opplyst kort om hva oppgaven dreide seg om og gitt litt informasjon om selve intervjuet. Det ble også opplyst at det ville brukes båndopptaker. Ved at informantene leste informasjonsskrivet og fortsatt var villige til å intervjues ble kravene til informert samtykke oppfylt.

Min rolle

I den første kontakten med informantene presenterte jeg meg som en mastergradsstudent i sosiologi som skulle skrive om World of Warcraft. I tillegg ble dette gjentatt i informasjonsskrivet der informantene også fikk en kort gjennomgang av de aspektene ved spillet som ville bli spurt om under intervjuet. Allerede på dette tidspunktet ”påvirkes” både forskeren og informantene. Informantene har kulturell og sosial bakgrunn og erfaringsramme som farger deres forventninger til forskeren og til selve intervjusituasjonen. Intervju som samtaleform er en veletablert praksis gjennom mediene og man har derfor visse forventninger om hva som skal skje i en slik situasjon (Silverman 2001: 94). Det at informantene får et innblikk i hva som er fokus for oppgaven kan også føre til at de tenker gjennom hva de forventer av spørsmål og hvordan de vil svare. I informasjonsskrivet ble det opplyst om at målet med oppgaven var å få bedre forståelse av hva som gjør at så mange bruker tid på WoW. Dette kan ha vært en av grunnene til at mange av informantene fokuserte på avhengighet og tidsaspektet ved spillingen under intervjuene. På den andre siden får forskeren informasjon om informantene. Deres alder, bakgrunn og tidligere spillerfaringer fører til at

forventninger til informantene fra hans/hennes side oppstår. På bakgrunn av denne informasjonen danner forskeren seg et bilde av hva som kan være mest interessant ved den eventuelle informanten (Thagaard 1998: 82).

Thagaard (1998: 91) diskuterer hvordan intervjusituasjonen preges av følelsesmessige reaksjoner mellom forskeren og informanten. Det er avgjørende hvordan forskeren og informanten plasserer hverandre. Informanten kan for eksempel si det de forventer at forskeren vil høre. Under intervjuene gav informantene ofte lange og detaljerte forklaringer på deler av spillmekanikken selv om det ikke var del av spørsmålet. En mulig forklaring kan være at informantene forventet at en forsker vil ha grundige forklaringer av spillet. Informantene kan også ville sette seg i et godt lys overfor forskeren, men kan på den andre siden også framheve eller overdrive problematiske sider som han/hun tror er viktige for forskeren. Dette kan ha vært nok en grunn til informantenes fokusering på spillavhengighet. Da intervjuene ble gjennomført hadde det vært mye fokus i mediene på avhengighet av online dataspill. Mediene framla intervjuer med flere forskere som sa mye negativt om online dataspill. Det er da ikke overraskende at informantene kan ha forventet at avhengighetsperspektivet var av interesse for oppgaven. Noen av informantene la også mye vekt på at de aldri satte spillingen foran andre sosiale sammenkomster. Bildet av den ensomme nerden som sitter helt isolert på rommet er fremdeles forbundet med online dataspilling, noe informantene gav uttrykk for gjennom spøk og vitsing. Som en følge er det forventet at informanten vil skape distanse mellom seg selv og denne framstillingen. At virtuelle sosiale relasjoner ofte ses på som mindre verdifulle enn sosiale relasjoner i den virkelige verden er en vanlig innstilling. Informantene kan ha vært klar over dette og forventet kanskje at dette var et underliggende tema i oppgaven. Det er derfor mulig at de trakk fram avhengighet som et eksempel på det negative ved virtuelle sosiale relasjoner (Thagaard 1998).

Et annet aspekt ved min rolle under intervjuene var min erfaring fra World of Warcraft. Dette visste informantene, enten gjennom kontakt før intervjuet eller ved at det kom frem i småsnakket som alltid pågikk før selve intervjuet begynte. Thagaard (1998: 91) snakker om sosial avstand og hvordan dette kan minimeres hvis forskeren kjenner til eller har deltatt i miljøet som undersøkelsen foregår i. Det var muligens enklere for informantene å snakke om spillet siden de kunne forholde seg til en medspiller. Personer som spiller WoW bruker i stor grad spillsjargong når de snakker med andre spillere. Det at jeg forstod og kunne bruke denne

sjargongen gjorde det enklere for både informantene og for meg selv å føre en samtale om spillet. Hvis informantene til stadighet måtte ha stoppet opp for å forklare begrepsbruk ville dette hindret flyten i intervjuet. Samtidig kan dette ha gitt samtalene et noe spillteknisk preg. Informantene kan også utelate ting fordi de antar en medspiller vet det fra før eller fordi det ikke slår dem som interessant for en forsker å vite. Hvis informantene trodde de ble intervjuet av en som aldri hadde spilt WoW før ville de kanskje ha brukt mer tid på å forklare alle sidene ved spillet og dermed kommet inn på flere temaer.

Intervjuene

Intervjuguiden ble utformet over flere uker med arbeid. Siden det ble avgjort å ta utgangspunkt i et grounded theory-perspektiv dekket guiden flere områder som virket potensielt interessante. Thagaard (1998: 86) anbefaler å begynne intervjuguiden med spørsmål som er enkle for informanten å svare på. Fra tidligere erfaring var det klart at informanten ofte trenger litt tid til ”å bli varm”. Derfor startet alle intervjuene med enkle bakgrunnsspørsmål som alder, kjønn, interesser og lignende. Det gav informant og forsker en mulighet til å bli mer komfortabel med situasjonen og fokuserte på intervjuet. Intervjuguiden hadde følgende hovedtemaer med flere underspørsmål til hvert tema: ”bakgrunn”, ”tidsbruk”, ”eget forhold til spillingen”, ”nettverk i spillet”, ”status”, ”regler/normer i spillet”, ”kommunikasjon” og ”avslutning”. Alle disse temaene hadde på et eller annet tidspunkt vært sett på som et sentralt tema for oppgaven. Intervjuene ble gjennomført i perioden 12. juli til 7. august 2007.

Intervjuene i praksis

Det første intervjuet gikk ikke helt som forventet. Informanten virket nervøs og gav korte svar. Dette kan ha vært et resultat av at jeg selv var nervøs og intervjuet fikk aldri den flyten og åpenheten som var ønskelig (Fog 2004: 37). At forskeren, en fremmed person, kommer inn i informantens hus og stiller han/henne masse spørsmål kan være en ukomfortabel situasjon for både forsker og informant. Likevel ble det bekreftet at intervjuguiden fungerte og noen interessante temaer begynte å tre frem. Etter hvert som det ble gjort flere intervjuer ble flyten og stemningen bedre og dette var muligens et resultat av at jeg ble mer komfortabel i intervjuerrollen. Det kom frem allerede under det første intervjuet at informantene virket oppriktig interessert i temaet for undersøkelsen. Denne positive holdningen til oppgavens tema var felles for alle som ble intervjuet og gjorde det enklere å etablere en god kontakt med informantene. Intervjuene tok vanligvis litt over 30 minutter mens noen tok opp mot 45

minutter. Dette var noe kortere enn forventet. Likevel fungerte intervjuene bra og kontakten med informantene var god.

Det er vanskelig å gå i dybden når man ikke har bestemt seg for hvor fokuset skal ligge. Dette er en av baksidene ved å ikke ha et spesifikt tema som utgangspunkt. En del av spørsmålene gav dessuten alltid korte svar, noe som kan være en følge av at informanten rett og slett ikke hadde så mye å svare på spørsmålet. Spørsmålene kan også ha vært vanskelige å svare på fordi informanten aldri har tenkt noe særlig spørsmålene som ble stilt. Fordelen ved denne fremgangsmåten er at den gav et datamateriale som omfavnet mange områder ved spillingen. I analysen viste dette seg veldig givende fordi det gav interessante koblinger mellom temaer som ikke kunne vært forutsett. Flere ganger under analysen kom det klart frem at spørsmål som ble stilt ikke nødvendigvis kun ga svar på det spesifikke spørsmålet, men også gav tanker og perspektiver på helt andre områder av det overordnede temaet. En av styrkene ved kvalitative intervjuer er nettopp at informanten har en frihet til å gi sitt eget, subjektive svar. Dette gir innsikt i sammenhenger og prosesser man ikke nødvendigvis har forutsett eller tenkt på (Fog 2004).

Det ble avtalt ti intervjuer, men to av informantene måtte avlyse. Det var fortsatt rom for å få frem noen interessante data så det ble besluttet å gjøre to intervjuer over nettet. Dette ble gjennomført ved bruk av Skype²⁵ (Skype.no 2007). Sturges og Hanrahan (2004: 118) beskriver mulige problemer ved telefonintervjuer. Det er vanskelig både for informanten og forskeren å forholde seg til en person man ikke kan se. Dette fordi det er vanskelig å tegne seg et bilde av den andre når man ikke har de vanlige sosiale ”knaggene” man får ved å se en person, slik som etnisitet, utseende og klær. Dette kan ha vært en av grunnene til at det under nettintervjuene var vanskelig å oppnå den uformelle og åpne stemningen som hadde kjennetegnet de fleste ansikt-til-ansikt intervjuene. Rent intervjumessig gjør mangelen på visuelle tegn mellom personene det vanskelig å holde en naturlig takt i samtalen. Telefonsamtaler har en streng oppbygning der man har hver sin tur til å snakke (a, b, a, b) (Silverman 2001: 169). Denne takten var vanskelig å opprettholde under nettintervjuene. Det var ofte nødvendig å få informanten til å utdype ting han/hun kom inn på midt i en setning. Forsker og informant endte opp med å snakke i munnen på hverandre. Som en følge oppstod ofte lange pauser der begge ventet på at den andre skulle si noe. Likevel var muligheten for å få mer informasjon så viktig at to nettintervjuer ble gjennomført. Også disse intervjuene ble tatt opp på bånd.

Alle intervjuene – både de gjennomført personlig og nettintervjuene - ble avsluttet med noe småsnakk med informantene. Det gav informanten mulighet til å få svar på eventuelle spørsmål de hadde. Samtidig gav det en mulighet til å understreke informantenes rettigheter vedrørende dataene og få svar på ting som kunne ha vært uklare. Det løste også litt opp i den noe formelle stemningen intervjuet hadde skapt slik at informantene forhåpentligvis gikk fra intervjuet med en god følelse.

Analysen av data

Innfallsvinkelen til denne studien var bruk av grounded theory (GT) som er en anerkjent metode for å analysere kvalitative data (Thagaard 1998; Rubin & Rubin 2005; Strauss & Corbin 1990; Liamputtong & Ezzy 2005). Målet er å analysere dataene uten å ta utgangspunkt i teori, de vil si å etablere teori ut ifra dataene. GT er likevel både induktiv og deduktiv. Konsepter og kategorier man induktivt har utviklet fra dataene vil hele tiden deduktivt bli testet opp mot resten av de dataene man analyserer. Ved å veksle mellom denne induktive og deduktive analyseringen testes konseptene og kategoriene kontinuerlig, man bruker en abduktiv analyseform (Strauss & Corbin 1990: 84; Guvå & Hylander 2005: 97). I analysen ble intervjuene analysert setning for setning, avsnitt for avsnitt. Etter hvert kom det frem interessante tendenser og disse tendensene ble så sjekket opp mot nye data. Hvis de ikke passet så måtte ideen forkastes. Til slutt hadde de konseptene og kategoriene som brukes i analysen av dataene blitt utviklet. Det er samtidig diskutert om man som forsker kan være helt teoriløs og ikke ha noen forventninger. Når intervjuguiden skrives ligger det implisitt noen grunntanker om hva som er interessant. Også i valg av tema og fokusområde gjør dette seg gjeldende. Likevel var intervjuguiden ganske generell i hvilke tema som ble tatt opp. Litteratur på området hadde blitt lest, men lite var skrevet om online dataspill. Dette gjorde at det var lettere å kunne unngå forutinntattheter og forventninger (Strauss & Corbin 1990; Rubin & Rubin 2005).

Empiriforankret analyse

Strauss (1987: 27-33) beskriver 3 hovedfaser i analysen av datamaterialet: åpen koding, aksiell koding og selektiv koding. Analysen begynte med bruk av åpen koding. Alle de transkriberte tekstene ble lest gjentatte ganger og dette gav en god oversikt over materialet. Åpen koding fokuserer på konstruksjonen av konsepter og kategorier. Ved å identifisere interessante konsepter i dataene kunne de bli sammenlignet med hverandre og dermed, hvis

givende, bli kategorisert sammen. Under hver kategori ble det skrevet en kort definisjon for å kunne se hva slags konsepter som passer inn i kategorien. I denne tidlige fasen av analysen var fokuset på enkeltsetninger og korte avsnitt for å ha så detaljert forhold til dataene som mulig. Etter å ha gått gjennom datamaterialet og kategorisert konseptene begynner andre fase, aksiell koding. Her ser man etter overordnede kategorier, mer omfattende kategorier som omfavner de eksisterende kategoriene. Dette gjøres ved å spesifisere de eksisterende kategoriene etter hva slags betingelser de finner sted under: hvor skjer de (kontekst), hvordan håndteres de/utføres de (strategier) og hva dette fører til (konsekvenser) (Strauss & Corbin 1990: 88). Denne typen analyse gav et mer distansert overblikk av dataene. Her ble sammenhenger mellom de empiriske kategoriene funnet og de ble satt inn i en mer distansert struktur. Den siste fasen er selektiv koding. Her ble det ledd etter en kjernekategori, en overordnet kategori som omfavnet de analytiske argumentene som hadde blitt generert ut fra dataene. Fokuset er på å identifisere "fortellingen" som innebefatter alle kategoriene. Det sentrale fenomenet ved dataene måtte defineres.

Metodens kvalitet

Det kan diskuteres om andre kvalitative metoder kunne vært relevante for denne oppgaven. Album (1996) studerte pasientkultur i sykehus ved bruk av observasjon. Han brukte deltakende observasjon til å få innsikt i og beskrive hvordan pasienter i sykehus handler og oppfører seg overfor hverandre. En annen metode som ofte brukes innenfor kvalitativ forskning er tekstanalyse (Silverman 2001: 123). Gjennom tekstanalyse kan man få innsikt i sosial organisering i spesifikke settinger, og dypere forståelse av språklig strukturering og funksjon. Dette er metoder som kunne ha blitt brukt, men de har baksider som gjorde at de ikke var like passende som kvalitative intervjuer. Spesielt problematisk er det at den tekstbaserte talen i WoW foregår i separate kanaler der man må være med i samtalen for å kunne se hva som sies. Tilgang til slike samtaler blir derfor svært vanskelig.

Observasjon kunne også ha vært aktuelt og har blitt brukt i lignende studier. Kolo & Baur (Kolo & Baur 2004) og Taylor (2006) brukte observasjon som en del av deres studier av online dataspill. Der observerte de interaksjon og samhandling mellom spillere og egenskaper ved karakterene deres (Kolo & Baur; Taylor 2006). Likevel er det noen ulemper ved bruk av observasjon i studien av online dataspill. I den virkelige verdenen vil tale vanligvis være en del av det man observerer. Som tidligere nevnt foregår svært mye av kommunikasjonen i WoW i separate kanaler som ikke er åpne for alle. Videre er det virtuelle karakterer og

kontekster man observerer. Disse er mindre detaljrike og komplekse enn den virkelige verdenen. Dette vil kunne begrense mulige områder for studie. Begge de nevnte studiene brukte i tillegg til observasjon flere andre metoder deriblant kvalitative intervju. Skal man få tilgang til spillernes egne, subjektive forståelse og oppfattelse av prosesser i disse virtuelle verdenene er intervju den fremste måten. Grunnet omfanget og fokuset i denne studien valgte jeg å fokusere på én metode og kvalitative intervju gir de rikeste dataene i den sammenhengen (Album 1996).

Andre aspekter som kan diskuteres i forhold til metodens kvalitet er egenskaper ved meg selv. Her er kjønn, alder og rang viktige aspekter (Thagaard 1998). Album (1996) ser disse egenskapene i forhold til hans bruk av observasjon som metode. Denne metoden krever mye interaksjon med informantene og sosiale forskjeller kan gjøre seg mye mer gjeldende enn under kortere intervjuer. Det er likevel viktig å være bevisst hvordan slike egenskaper kan påvirke intervjusituasjonen. Som tidligere nevnt er sosial avstand noe som kan legge føringer på informantens svar under intervjuer (Thagaard 1998: 91). Informantene i denne studien var forholdsvis like meg selv i sosial bakgrunn. Alle var menn og de fleste var i tjuårene. Dette kan ha gjort det lettere for dem å forholde seg til meg og omvendt. I tillegg uttrykte alle en interesse for at World of Warcraft var fokus for forskning. Det ble videre unngått å bruke fagspråk. Dette for å forhindre så langt som mulig at det ble skapt distanse til informantene. Under nettintervjuene kan sosiale forskjeller være enda mindre aktuelt fordi tegn (klær, utseende, mimikk) som avslører sosial posisjon er svært fraværende. Det at jeg og informantene hadde like sosiale bakgrunner kan ha gjort at ting har blitt tatt som en selvfølge. Hadde jeg vært en seksti år gammel, kvinnelig professor ville kanskje informantene gitt andre svar på spørsmålene enn de gav under intervjuene. Samtidig var det forskjeller mellom meg og informantene. Forskerrollen kan fremheve eventuelle utdanningsforskjeller. Dette kan videre ha påvirket posisjoneringen mellom meg og informanten.

Etiske hensyn

Studien er vurdert og godkjent av NSD (Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste AS) (Vedlegg 5). Dette er en rent formell godkjennelse av studien og en bekreftelse på at generelle etiske retningslinjer etterfølges. Herunder er ting som anonymitet, informantens alder, informasjon og samtykke, datamaterialets innhold og informasjonssikkerhet viktige.

Kvale (2001: 67-69) nevner 3 hovednormer ved studiets etiske aspekt. *Informert samtykke* innebærer at informantene opplyses om undersøkelsens mål, hva det er som skal studeres og eventuelle fordeler eller ulemper ved å være med i studiet. Ved å sende ut informasjonsskrivet (vedlegg 4) ble disse kravene oppfylte. Informert samtykke oppmuntres innen de fleste vitenskapelige samfunn (Rubin & Rubin 2005). Informantene fikk innblikk i studiens mål og fokus og de ble opplyst om intervjudataenes sannsynlige karakter. Informasjonsskrivet opplyste også om bruken av båndopptaker. Informantene fikk også forklart at intervjuet var frivillig og at de når som helst kunne avbryte og/eller trekke tilbake svarene sine. Videre nevner Kvale (2001) *konfidensialitet*. Anonymiseringen av personopplysninger sikrer konfidensialitet. I prosjektet ble lydopptakene slettet 1. november 2007 og alle navn/personhenvisninger i de transkriberte tekstene ble endret under transkriberingen. Alle data ble oppbevart på en personlig PC i kryptert form der bare forskeren hadde tilgang til passordet for å bruke dem. Til slutt er *konsekvensene* for informantene ved å være med i studiet viktig å opplyse om. I kvalitative intervjuer er det umulig å vite på forhånd hva som vil skje. En av de viktigste delene ved et slikt intervju er nettopp muligheten til å følge opp uventede svar og uttalelser. Dette studiet hadde et fokus på aspekter ved spillingen der det var lite sannsynlig at vi kom inn på temaer og områder informanten kunne oppleve som ubehagelige. Det ble forventet at de skulle snakke om sine erfaringer og sin forståelse av sosiale prosesser i World of Warcraft og ikke noe utover det. Det var uansett viktig å være bevisst at intervjuet er en situasjon der informanten kan utgi deler av seg selv som han/hun i ettertid angrep på (Kvale 2001; Rubin & Rubin 2005; Silverman 2001).

Konsekvenser for informanten

Av disse tre hovednormene er det mulige konsekvenser for informantene som ble mest aktuelt i denne studien. Selv om temaene som ble tatt opp under intervjuet ikke nødvendigvis var ubehagelige eller negative for informanten, kan analysen av disse dataene komme til konklusjoner informanten ikke er enig i. Den nasjonale forskningsetiske komité for samfunnsvitenskap og humaniora (NESH) går i publikasjonen "Forskningsetiske retningslinjer for samfunnsvitenskap, humaniora, juss og teologi" (Etikk.no 2006) gjennom flere viktige sider ved de forskningsetiske normene. En av normene er et krav om respekt for integritet, frihet og medbestemmelse (NESH 2006: 11). Her vektlegges det at å underlegges andres tolkning kan oppleves som nedverdiggende. Det er viktig å være bevisst dette når selvrespekt eller andre verdier hos informanten kan påvirkes. Under intervjuene ble spørsmål rundt tidsbruk det mest følsomme området. Mange av informantene svarte at de var

klar over at de brukte mye tid på spillingen og noen ga også uttrykk for at det ble for mye til tider. Samtidig hadde det vært mye negativ fokus på online dataspilling i mediene den siste tiden. Det var derfor viktig å ha godt grunnlag for tolkningene i oppgaven hvis eventuelle negative aspekter ved spillingen skulle trekkes frem.

I dette kapittelet har de metodiske aspektene ved oppgaven blitt gjennomgått. Prosessen fra idé til selve skrivingen av oppgaven har blitt forklart og sider ved metodevalget som har hatt innvirkning på dataene har blitt beskrevet. Ved å ha brukt kvalitative intervjuer som metode er én type data valgt framfor en annen. Begrunnelser for valget av metode har blitt drøftet. I tillegg har det blitt gått gjennom fordeler og ulemper ved valget. Tilslutt ble det gått kort gjennom etiske aspekter ved oppgaven.

Analyse

I kapittelet vil analysen av intervjudataene bli gjennomgått. Det vil vises hvordan spillets oppbygning tillater varierte typer sosial atferd, og hvordan denne atferden henger sammen med andre aspekter ved spillingen. Disse typene av sosial atferd vil deles inn i 4 kategorier: *utviklingsfokusert spilling*, *sammenknyttende spilling*, *inkluderende spilling* og *separert spilling*. I analysen vil hver kategori behandles og det vil vises hva som kjennetegner den aktuelle typen sosial atferd i World of Warcraft. Kategoriseringen gjøres på bakgrunn av informantenes hovedfokus ved spillingen. Grensene mellom disse kategoriene er ikke absolutte og informantene vil kunne bytte kategori i løpet av sin spilletid. Gjennom en spillkarriere vil motivene for spillingen kunne forandre seg og personen vil da kunne gå over i en ny kategori av sosial atferd. Da har spilleren forandret hovedfokuset ved atferden, og kategoriseringen er fortsatt betegnende.

Informantene hadde alle spilt i minst ett år, de aller fleste over 2 år og siden spillet har vært tilgjengelig i 2,5 år vil de fleste kunne kjennetegnes som erfarne spillere. Likevel varierer den sosiale atferden fra spiller til spiller mye. Dette viser hvordan det ikke eksisterer faste sosiale mønstre for spillerne. Den sosiale konteksten i et MMORPG muliggjør svært variert atferd og det vil argumenteres for at dette er noe av bakgrunnen til WoWs enorme suksess. Den varierte atferden har blitt noe oversett i dagens forskning på MMOs og det vil her beskrives hvordan dette fører til at man overser variasjoner innad i spillergruppen. I kapittelet vil det så ses nærmere på fellesskap og vennskap i spillet. Det argumenteres for at begrepene må redefineres hvis de skal beskrive sosialitet i virtuelle spillverdener. Som en følge av den varierte sosiale atferden i WoW må fellesskap og vennskap defineres med andre kriterier enn de som brukes i internett- og online dataspillforskningen nå. Det vil med utgangspunkt i Fernbacks (2007) fokus på forpliktelse, Bråtens (1987) definisjon av nettsamfunnet og Henderson og Gildings (2004) studie av tillit i sosiale relasjoner på internett, bli gitt en felles definisjon for sosiale relasjoner og fellesskap i online dataspill.

Kategoriseringen av informantene

Kategoriene baserer seg i utgangspunktet på hva spillerne fokuserer mest på når de spiller og dette gir seg så utslag i deres sosiale atferd. Informantene framhevet ulike aspekter ved spillingen sin. Ut ifra dette kunne de kategoriseres etter hva de så på som viktig i spillet. For

noen spillere er fork eksempel det sosiale viktigst, for andre er for eksempel spillmessig utvikling viktigere. Slike variasjoner gav grunnlag for de fire kategoriene. Hvilken type kategori en spiller kan sies å tilhøre vil også ofte ha sterk sammenheng med hvilken type forening de er medlem av. Williams m.fl. (2006) deler som nevnt foreningene i WoW inn i 4 typer: sosiale foreninger, PvP-foreninger, sluttspillforeninger og rollespillforeninger. En detaljert gjennomgang av foreninger kommer senere i analysen. Det er likevel ikke nødvendig for en spiller å tilhøre en spesiell type forening for å kunne kategoriseres, det er spillerens hovedfokus ved spillingen som avgjør dette.

Utviklingsfokusert spilling

”Utviklingsfokusert spilling” er den første kategorien. Den kjennetegnes av en sosial samhandling som baserer seg mye på spillerens tilknytning til foreninger med progresjon og spillermessig utvikling som hovedmål. Som nevnt finnes det forskjellige typer foreninger og den typen spillerne i denne kategorien ofte tilhører er sluttspillforeninger. Som en følge av fokuset på progresjon er det å klare de vanskeligste delene av spillet sentralt hos disse foreningene. En seriøs²⁶ sluttspillforening forlanger veldig mye av medlemmene sine. Å klare de vanskeligste delene av spillet krever svært mye øving og timevis med prøving og feiling. Den til tider voldsomme dedikasjonen til personlig og kollektiv progresjon som finnes hos medlemmer i slike foreninger er sentral i denne kategorien. Siden medlemsskap i foreninger er helt frivillig er det en viss type spillere som tiltrekkes av seriøse sluttspillforeninger. Denne interessen for progresjon utfolder seg i en villighet til å bruke svært mange timer på det som er i foreningens interesse. I tillegg er også utvikling av egne ferdigheter sentral hos disse spillerne. Av de kategoriene som defineres i oppgaven er det denne som er sterkest kjennetegnet av en villighet til kollektiv tankegang og målrettethet.

Spillere som viser utviklingsfokusert spilling konsentrerer store deler av sin spilling rundt foreningen, enten det er under avtalt spilletid eller på ”fritiden” der de ofte spiller med andre foreningsmedlemmer. Hr. Svart²⁷ kategoriseres som en utviklingsfokusert spiller og hans sterke tilknytning til foreningen kan ses her (det Hr. Svart kaller ”guild” er i oppgaven oversatt til ”forening”):

*Hr. Svar*²⁸:

Altså sånn hver dag jeg spilte i hvert fall, det var ikke alle dager jeg spilte, men hver dag jeg spilte så spilte jeg med gildet.

Hr. Svart var tidligere foreningsleder²⁹ i en forening han og noen venner fra spillet startet. Artikkelen "From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft" (Williams m.fl. 2006: 350) beskriver hvordan det å være leder i en forening kan kreve svært mye energi, arbeid og tidsbruk. Foreningene har stor frafallsrate og for å holde dem sammen kreves det mye av medlemmene og spesielt lederen. Dette gjør det ofte vanskelig for foreninger generelt å nå et virkelig høyt nivå spillmessig. Hr. Svarts forening var såpass progresjonsrettet at den kan klassifiseres som en seriøs sluttspillforening, altså en forening der hovedfokuset ligger i å klare de vanskeligere delene av spillet.

Hr. Blond var offiser³⁰ i samme forening som Hr. Svart var leder for. Som offiser får man vanligvis ansvar for en gruppe av medlemmene i foreningen. Gruppen kan bestå av for eksempel de spillerne som har karakterer av samme klasse som offiseren. Oppgavene til en offiser er ofte å hjelpe foreningslederen med oppgaver som å forklare strategier eller holde kontroll på at medlemmene møter opp når de skal. Et kjennetegn ved foreninger i WoW er at strukturen går fra å være flat og mer *ad hoc* i de mindre seriøse foreningene, til å bli mer hierarkisk og militært strukturert i sluttspillforeninger (Williams m.fl. 2006: 347). Dette har sammenheng med at slike foreninger ikke bare skal utføre svært komplekse oppgaver der opptil tjuefem spillere må koordinere handlingene sine, men også at slike foreninger vanligvis har fra flere titals opptil flere hundre medlemmer. Hr. Blond hadde stilling som klasseoffiser der han altså hadde ansvaret for de spillerne i foreningen som hadde karakterer av samme klasse som seg selv.

Hr. Blond:

I (Intervjuer): Hvor ofte spiller du med guildet?

R (Respondent): Eh, altså jeg raider³¹ vel en, la oss si en 3 ganger i uken men jeg spiller, altså alle jeg spiller med er stort sett fra guildet, altså sånn jeg spiller bare ja quester³² eller de vanlige små instanser³³ og sånt...

I: Ja så du bruker tid med guildet hver gang du spiller omtrent da?

R: Ja.

Også Hr. Blond bruker mesteparten av sin spilletid sammen med felles foreningsmedlemmer. Ducheneaut m.fl. (2006: 412) har vist hvordan det ofte dannes flere subgrupper innenfor større foreninger. Dette er gjerne grupper av spillere som liker å spille sammen, også utenom

de faste spilletidene som foreningen har satt opp. Hr. Rød var tidligere foreningsleder i en forening som han startet med noen venner fra den virkelige verdenen. Han har senere vært medlem av flere andre foreninger der han har vært foreningsleder eller offiser. Disse foreningene var mindre seriøse, men ettersom Hr. Rød etter hvert satte seg høyere mål gikk han over til seriøse sluttspillforeninger.

Hr. Rød:

R: Ja det første gildet startet jeg selv med venner og så bare inviterte vi helt tilfeldige folk så ble det det største på serveren mens de andre guildene da, det var mange sånne guild som bare inviterte folk, for jeg ville være med i et guild og da, plutselig inviterte de meg, men så er det andre guild som er litt mer seriøse og da må du søke, så ja jeg var med i 2 veldig seriøse guild.

Som vi ser er det ofte mer formelle regler for hvordan opptaket av nye medlemmer i de seriøse foreningene skjer. Dette forklares mer detaljert senere i oppgaven. Til slutt i denne kategorien har vi Hr. Rosa. Også han har mye spilletid sammen med foreningen. Hans spillemønster er likt de fleste spilleres som er medlem i seriøse sluttspillforeninger. Han bruker mye tid med foreningen på progresjon i spillet mens "fritiden" brukes til å skaffe seg det man trenger for lettere å kunne klare de vanskelige delene³⁴. Dette gjøres ofte i samarbeid med andre foreningsmedlemmer. For spillerne i denne kategorien er mye av spillingen repetisjon. "Repetisjonsdreping"³⁵ er et velkjent fenomen i MMORPGs og spesielt for de som spiller på et svært høyt nivå er dette en større del av spillingen. Repetisjonsdreping legger ofte grunnlaget for progresjon forbi et svært vanskelig område i spillet. Gjennom repetisjonsdreping og ren repetisjon av de vanskeligere delene av spillet blir spillerne bedre og foreningen klarer enda sluttspillsoner. Spillingen blir altså svært fokusert rundt foreningens interesser og mål.

Hr. Rosa:

I: Nei... hvor ofte spiller du sånn...?

R: Eh... vi har faste raidingdager, altså det er 4 faste raidingdager i uken og til å begynne med så var det fra 17.00 til 00.00-01.00 på søndagene og så fra 19.00-00.00 de andre dagene sant, så det var 3 dager med 5 timer og en dag med 7 timer... og det var jo bare de faste raidetidspunktene...

Den forventede spilletiden sammen med foreningen er svært høy. Dette kommer av det høye nivået spillere i slike foreninger må holde. Man kan sammenligne det med et fotballag som

blir bedre og bedre og etter hvert rykker opp i divisjonene. Dermed blir kravet til spillerne større. For å kunne bli bedre må lagmedlemmene bruke mye tid sammen og lære seg hvordan de best kan samarbeide. Dette er likt den øvingen sluttspillforeninger må gjennom for å nå de målene foreningen setter seg. Sluttspillforeninger og deres medlemmer er veldig fokusert på progresjon og å øke kompetansen som spiller. Foreningene er også grunnlag for mye samhandling som ikke nødvendigvis er progresjonsrettet. Andre sider ved foreningen som var viktig for spillerne i denne kategorien var god sosial stemning og det at man fikk muligheten til å bli bedre kjent med andre spillere. Likevel er det en vesentlig forskjell mellom hvor mye tid og arbeid spillerne i denne kategorien er villige til å bruke på foreningens og deres egen progresjon i forhold til spillere i de andre kategoriene.

Sammenknyttende spilling

”Sammenknyttende spilling” er den andre kategorien. Her har vi spillere som bruker store deler av spilletiden sin sammen med venner fra den virkelige verdenen. I denne sammenheng brukes WoW som en ekstra arena for venner å møtes og samhandle på. Spillere i denne kategorien er ofte med i foreninger sammen med venner de har fra den virkelige verdenen. Putnam (2000) bruker som nevnt begrepet ”sammenknyttende” i sammenheng med sosial kapital som knytter sammen en gruppe og forsterker samholdet. Mange av informantene uttalte at de hadde blitt bedre venner med personer de kjente fra før av gjennom spillet.

Hr. Oransje:

R: Sånn som jeg spiller nå så spiller jeg kun når jeg har muligheten til det... og så lenge jeg da har en del gode venner som spiller så i stedet for at vi setter oss å gjøre noe annet så kan vi like godt sette oss og spille sammen litt... så sånn sett...

Hr. Oransje viser til at det er viktig for ham at han har venner fra den virkelige verdenen som spiller. WoW gjør det enklere for ham og hans venner å møtes ved at de kan være hver for seg og så møtes i spillet. Dette er en viktig mulighet ved WoW for flere av informantene. Han poengterer senere i intervjuet at han blir lei av å gjøre de samme tingene gjentatte ganger og går lei av spillet fra tid til annen. Han tar seg da en pause fra WoW og kommer tilbake når han føler for det. For spillerne i kategorien ”sammenknyttende spilling” er progresjon ikke så sentralt. Selv om disse spillerne også kan bruke mye tid på spillet er progresjon og det ekstraarbeidet som da kreves, mindre viktig. Det er dette Hr. Oransje påpeker når han trekker fram at han blir lei av å gjøre samme ting gjentatte ganger. Det sentrale for spillere som viser

sammenknyttende spilling er ikke progresjon, men det å kunne møte venner fra den virkelige verdenen og oppleve noe annet med dem enn det de vanligvis gjør.

En annen person i denne kategorien er Hr. Blå. Han har hatt høyere stillinger i foreninger og bruker en del tid på oppgaver i sammenheng med en slik stilling³⁶. Likevel gir han uttrykk for at foreningen ikke er viktig for ham. De sosiale relasjonene han inngår med fremmede i WoW er kjennetegnet av at de er temporære og helt avhengige av WoW som felles grunnlag. Som de andre spillerne i denne kategorien er det WoWs mulighet til å fungere som en ny arena for vennskap fra den virkelige verdenen som er sentralt for Hr. Blå. Gjennom spillet kan vennskapet utvikles og utdypes, og for ham er dette en sentral del ved spillingen.

Hr. Blå:

R: Nei, eller mer sann kanskje noen jeg kjente litt har jeg blitt litt mer, blitt mer kjent med da... så har jeg fått nye venner sann, jeg kjenner folk i Sverige og bla bla bla men det er aldri folk jeg kommer til å møte... men det er noen som jeg liksom ikke kjente så veldig godt som jeg er blitt mer kjent med.

I: Ja altså som du kjenner fra virkeligverden fra før da?

R: Ja.

Hr. Blå forklarer at han har blitt bedre kjent med venner fra den virkelige verdenen gjennom WoW. Spillet kan komplimentere en eksisterende relasjon og gi den en ny dimensjon. I tillegg til at venner bruker mye tid sammen i spillet, snakker de ofte om WoW med hverandre i andre sammenhenger. Her fungerer spillet på den måten Putnam (2000) håper internett kan gjøre for relasjonene mellom personer. Ikke som noe isolerende, men som et tillegg til relasjonen. I artikkelen "From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft" har Williams m.fl. (2006:351) følgende sitat fra en av informantene sine:

I've come closer to some of my [real-life] friends thanks to WOW... 'cause it gives u more to talk about and shared experiences and it's weird but if you go the extra mile for a friend in game they respect u more in real life... plus they know if they piss me off in real life I wont heal³⁷ them :P

Den virtuelle delen av vennskapet får verdi i den virkelige verdenen og blir et positivt tillegg for spillerne. Hr. Oransje nevnte i sitt intervju at han ofte kunne ringe vennene fra den

virkelige verdenen som han spiller med og snakke om spillet. Spillet bringer ikke bare venner nærmere i den virtuelle konteksten, men også i den virkelige verdenen.

Den siste personen som går inn under kategorien ”sammenknyttende spilling” er Hr. Hvit. For ham har WoW blitt et samlingspunkt for vennegjengen etter at de begynte på forskjellige skoler. Det at personer bruker MMOs til å samhandle når de ikke har mulighet til å møtes lengre har vist seg i flere undersøkelser (Taylor 2006; Williams m.fl. 2006; Nardi & Harris 2006). WoW fungerer som en virtuell møteplass for venner som for eksempel har flyttet til forskjellige steder.

Hr. Hvit:

R: Nei, for jeg, jeg spiller, jeg er hele tiden på VT med alle kompisene og... ja... WoW er liksom blitt vår måte å holde kontakt med på etter at vi flyttet på forskjellige skoler.

Spillere i denne kategorien danner som sagt ofte foreninger sammen med vennene sine. Williams m.fl. (2006: 345) viser til at mange av de sosiale foreningene, og spesielt de mindre (maks 10 medlemmer) ofte er baserte på sosiale relasjoner fra den virkelige verdenen. Hr. Rød som tilhører kategorien ”utviklingsfokusert spilling” begynte å spille i foreninger sammen med vennene sine. Etter hvert som han ble bedre og mer seriøs fokuserte han mer på progresjon enn på det å spille med vennene sine. Dette skjer relativt ofte i WoW. Fordi venner som spiller sammen har forskjellige mål og grunner for å spille, ender de etter hvert opp i forskjellige kategorier. For de aller mest dedikerte betyr det ofte å søke seg inn i seriøse sluttspillforeninger der de ofte kjenner få eller ingen fra før. WoW muliggjør forskjellige måter å spille på og hvordan man velger å benytte seg av WoW varierer fra person til person. Hr. Rød beskriver seg selv som et konkurransemenneske og gikk ifra å kunne kategoriseres som en sammenknyttende spiller, til å bli kategorisert som en utviklingsfokusert spiller. Dette som en følge av hans skifte i fokus for spillingen.

Inkluderende spilling

Den tredje kategorien er ”inkluderende spilling”. Denne kategorien kjennetegnes av spillere som fremhever mulighetene til å treffe helt nye folk gjennom spillet som man ellers ikke ville møtt. Personer i denne kategorien bruker tid på å snakke med tilfeldige medspillere og verdsetter de nye opplevelsene dette kan gi. For dem gir WoW en mulighet til å komme i kontakt med andre på en måte man ikke ville ha kunnet ellers.

Hr. Brun:

R: ... ja jeg tror det er positivt, og også... ja kulturelle sammenkomster som ikke er mulig ellers... som for eksempel min første, altså en av de første jeg snakket med på WoW han hang jeg sammen med hele tiden, han var fra Israel han var jøde og... altså, hvorfor skal jeg snakke med en fra Israel ellers liksom men vi ble kjempegode venner og det, bare sånn helt uten videre, synes jeg er positivt det og.

Hr. Brun viser her noe sentralt hos spillere i denne kategorien. Muligheten til å møte andre livssyn og kulturer på en enkel og åpen måte. Når man logger seg på WoW kan man velge hvilken server³⁸ man vil bruke. I teorien kan du velge en hvilken som helst server rundt omkring i verden og dette åpner for at folk med forskjellig etnisitet og nasjonalitet ender opp på samme server. Der sammenknyttende spilling fungerer som et lim som knytter sammen personer med like bakgrunner er inkluderende spilling mer som et sosialt smøremiddel som danner bånd mellom personer med forskjellige bakgrunner.

Hr. Grå er en annen spiller som tilhører denne kategorien. Mens spillere i de to første kategoriene kommuniserer og samhandler mest med venner og bekjente de har i spillet eller fra den virkelige verdenen, er spillere som viser inkluderende spilling mer åpen til å ta kontakt med fremmede. Dette betyr ikke at spillere i denne kategorien ikke har vennskap og sterkere sosiale bånd til spesifikke spillere, men de liker å bruke tid på å snakke og samhandle med fremmede. Dette var noe som Hr. Grå etter hvert brukte en del av sin spilletid på.

Hr. Grå

... pluss at jeg ble, den siste stunden da hva skal jeg si, de 3 siste månedene så ble jeg sittende veldig mye å prate med folk og jeg hang rundt i en by vet du og bare drev å pratet med folk liksom, det var kjempeartig.

I: Bare sånne tilfeldige folk eller venner?

R: Tilfeldige helt random'e³⁹ og av og til noen venner... det gikk liksom sånn, ja det nå sånn egentlig.

Selv om helt fremmede personer som møtes igjennom WoW kan ha forskjellige interesser fungerer WoW som et felles utgangspunkt (Williams m.fl. 2006). Dette gjør samhandling på tvers av varierende etnisk, kulturell og nasjonal bakgrunn enklere. For spillere i kategorien inkluderende spilling er dette en viktig grunn for å spille WoW.

Separert spilling

Den siste kategorien er ”separert spilling”. Dette er spillere som bruker mye tid i WoW på å spille alene. I artikkelen ”Alone Together?: Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Games” (Ducheneaut m.fl. 2006) forklares det hvordan mye av tiden fram til spillerne når nivå 60⁴⁰ (denne grensen har senere blitt hevet til 70) brukes alene. Det er en klar økning i antallet personer som spiller i grupper ifra nivå 55 og frem til 60. WoW ser ut til å bli øke vektleggingen av sosialitet i de senere delene av spillet. Dette kan være en følge av at spillet blir vanskeligere ettersom man kommer lengre, eller at spillerne skifter fokus og blir mer villige til å samarbeide. Hr. Gul er den spilleren som har spilt WoW i kortest periode av informantene, men har en lengre spillkarriere bak seg der han har spilt andre online dataspill. Selv om han faller inn i kategorien separert spilling så bruker han ikke WoW som et rent énsplayerspill⁴¹.

Hr. Gul:

I: Nei... skal vi se, nettverk i spillet... spiller du vanligvis alene eller sammen med andre?

R: Spiller vanligvis alene.

I: Det sosiale aspektet ved spillet da, hvor viktig synes du det er?

R: Jeg, det er jo viktig, jeg føler meg mer ensom hvis jeg ikke har noen venner online som jeg kan eventuelt chatte med og spørre hvordan går det og hva gjør du og såne ting, men samtidig så kan jeg jo sitte der å spille alene men... ja det er jo viktig sånn sett, jeg hadde ikke spilt det hvis det bare hadde vært meg.

Som man ser er det viktig for ham at det er andre personer som spiller WoW, men han vil ha friheten til å velge å være sosial. Hr. Gul bruker WoW som et hjelpemiddel til å koble av fra for eksempel jobb og liker at han kun har spillet å fokusere på når han spiller. Samtidig har han andre venner fra den virkelige verdenen som spiller WoW, men hans interaksjon med dem er separert fra spillet og han bruker ikke spillet som en ny arena på samme måte som de i sammenknyttende spilling kategorien. WoW er for ham et spill og innenfor den arenaen er det spillet som er i fokus.

Hr. Gul:

I: Kommunikasjonen sånn hovedsakelig, dreier det seg om spillermessige ting eller...?

R: Det er kun spillermessige ting.

I: Ja, med venner og da?

R: Ja i hvert fall i spillet, jeg har jo disse, mange av dem på team speak⁴² og msn⁴³ og da er det ikke det men da man først, hvis man har kommunikasjon i spillet så er det spillmessig... det går på.

R: Egentlig ikke i spillet så er det det går på, det går kanskje litt planlegging for neste uke men det, det er spillmessig sånn skal vi spille sammen på tirsdag da, meste går i spillet, så når vi snakker sammen på msn eller team speak så er det masse morsomme linker og den type ting, hva skjer med deg og hvor full er du og ikke sant, det er sånn men så fort du logger inn i spillet så er det liksom, da er du i et spill, det blir som å skifte litt sånn atmosfære.

Hr. Gul kan kommunisere med venner fra den virkelige verdenen mens han spiller, men dette blir mer atskilt fra spillet enn de i andre kategoriene. Når det først kommuniseres i spillet så er det spillmessige ting som er i fokus. Også i de andre kategoriene er samtalene ofte fokusert rundt spilltekniske aspekter, men det er mer rom for uformell prat. I separert spilling foregår slike uformelle samtaler uavhengig av spillet. Teamspeak og MSN er kommunikasjonsprogrammer som ikke er tilknyttet WoW på noen måte. Hr. Gul er sosial på nettet generelt, men i WoW er det spillingen som er sentral og ikke sosialitet. Men selv om han spiller mye alene er det altså viktig for ham at WoW er et flerspillerspill. Dette gjør at han alltid har en mulighet til å samhandle eller kommunisere med andre. Ducheneaut m.fl. (2006: 413) forklarer hvordan det at man alltid har et publikum i WoW er viktig for spillerne. Det de kaller ”sosial tilstedeværelse”⁴⁴ (2006: 414) gir spillerne inntrykk av å være i en verden befolket av andre. Spillerne ser at det er andre spillere som løper rundt i området, og det at det kontinuerlig kommuniseres i chat gir også inntrykk av at man ikke er alene i spillet. For Hr. Gul er det alltid en mulighet å ta kontakt med andre hvis han føler seg ensom. Det å ha muligheten til å velge å være sosial eller ikke, er en viktig del av WoW for ham. Selv blant spillere i de andre kategoriene var det flere som har ekstra karakterer⁴⁵ på andre servere der de nødvendigvis ikke hadde noe særlig omfattende nettverk. Det er altså viktig for spillerne å ha mulighet til å ”koble av” fra det sosiale nettverket for en liten stund. Dette er felles for spillerne uavhengig av kategori.

I dette kapittelet har karakteristiske trekk ved de 4 forskjellige kategoriene ”utviklingsfokusert spilling”, ”sammenknyttende spilling”, ”inkluderende spilling” og ”separert spilling” blitt drøftet. Disse kategoriene har ingen definitive grenser og spillere kan i løpet av sin

spillkarriere være innom flere av kategoriene. Likevel er disse skillene sentrale hvis man skal forstå hvordan sosial atferd og samhandling fungerer i en virtuell spillerverden. Videre i oppgaven vil det nå vises hvordan denne kategoriseringen gjør seg gjeldende i andre aspekter ved det sosiale samspillet i WoW. Det er spesielt to områder som det er interessant å se nærmere på, foreninger og vennskap. Hvordan spillerne forholder seg til disse temaene i spillet er avhengig av hva slags kategori de tilhører. En nærmere gjennomgang av dette vil også kunne si noe om fellesskap i forhold til online dataspill, noe som vil bli forklart senere.

Foreninger

Guild⁴⁶ – eller gild/laug/foreninger på norsk - var en kjent organisasjonsform på middelalderen og spesielt i Skandinavia og Nord-Europa (Bisgaard & Søndergaard 2002: 9). I disse dager har man fremdeles grupperinger som kalles laug og i Hollywood er for eksempel ”The Screen Actors Guild” (2007) og ”The Writers Guild of America” (2007) kjente instanser. Dagens laug har lite til felles med middelalderens laug og fungerer mer som moderne organisasjoner. SAG og WGA har likevel noen likheter med de gamle laugene. Disse organisasjonene fungerer som arbeiderforeninger som samler makt og ressurser slik at de kan organisere og hjelpe sine medlemmer⁴⁷. Dette kan virke som moderne oppgaver som har lite til felles med middelalderens laug, men det er viktig å huske hvorfor disse laugene oppstod. Laugene samlet ofte personer som hadde noe å tjene på å samarbeide og ved å organiseres fikk de mer makt. Dette ligner det dagens laug som SAG og WGA gjør. Men også i den virtuelle verdenen har laug fått en ny rolle. I World of Warcraft har denne organisasjonsformen fått en helt sentral funksjon og forskning har vist at så mange som femti prosent av spillerne tilhører en slik forening (Williams m.fl. 2006: 359). Siden WoW har over ni millioner abonnenter (Blizzard Entertainment 2007) er dette et stort antall personer. Som i de skandinaviske laugene fra middelalderen og de moderne ”laugene” som SAG og WGA, er en av hovedfunksjonene ved foreningene i WoW nettopp å samle personer som ved å samarbeide får mer makt og større mulighet til å oppnå målene sine. For å studere fellesskap i WoW er disse foreningene sentrale. De store variasjonene det er mellom spillerne og de varierende begrunnelsene for å spille gjør at det er lav grad av fellesskap blant spillerne generelt. Det er de mindre gruppene i WoW som gir spillerne mulighet til å forme sosiale bånd. Siden det er så stort antall brukere av WoW kan man ikke si at WoW fungerer som et helhetlig fellesskap som omfavner alle spillerne. Skal man se på fellesskap i spillet er derfor sosiale grupperinger viktige. Foreninger er veldig aktuelle hvis man skal forstå fellesskap og sosiale bånd i sammenheng med WoW.

Foreninger i World of Warcraft

I de siste årene har begrepet ”guild”⁴⁸ fått en ny betydning for svært mange personer. Dette fordi de aller fleste som spiller World of Warcraft har et eller annet forhold til guild. I denne oppgaven vil guild oversettes til forening. Rent teknisk har Blizzard lagt inn noen funksjoner i spillet som gjør det mulig å opprette og vedlikeholde foreninger. Først og fremst har Blizzard gjort det mulig å invitere spillere til å starte en forening. Videre er det mulig for disse spillerne å lage en uniform som symboliserer foreningen. Uniformen er en kort skjorte/kåpe med foreningens symbol og farger⁴⁹. Medlemmene kan bli enige om fargen og en logo som skal representere foreningen og dette vises grafisk på den karakteren spilleren har. Blizzard har i tillegg gjort det mulig for foreningen å bruke en egen chattekanal slik at medlemmene enkelt kan kommunisere med hverandre. Det er i tillegg flere mekanismer i spillet som skal gjøre det enklere for spillere å administrere foreninger. Man kan blant annet få frem informasjon om status til medlemmene av foreningen (for eksempel hvem som er pålogget/avlogget, hvor de befinner seg); man kan gi rang til medlemmer for lettere å lede og administrere; man kan gi daglige beskjeder til hele foreningen og man kan lage en kort beskrivelse av foreningen og dens mål som medlemmene kan lese. Utover dette er det opp til medlemmene å styre og organisere foreningen mener er best. I tillegg til disse hjelpemidlene er det svært mange uoffisielle tilleggsprogrammer⁵⁰ som gjør administrasjon av foreningen og spilling enklere (WorldofWarcraft.com, h, i).

Noe av den nyere forskningen på online dataspill har studert foreninger og funksjoner innenfor disse sosiale gruppene (Williams m.fl. 2006; Taylor 2006; Yee 2005). Studiene viser at det er ikke en automatisk kobling mellom det å spille WoW og det å være medlem i en forening. Medlemsskap i en forening er en av aspektene ved spillernes sosiale atferd i spillet. Det er klare variasjoner i forhold til medlemsskap i forening og hvilken kategori en spiller tilhører. Foreningene i WoW har som Williams m.fl. (2006) viser varierende struktur og målsettinger. Dette er spillerne er klar over og som Hr. Rosa forklarte i sitt intervju:

Hr. Rosa:

R: ... det er veldig stor forskjell på guildene. Det er guild som er rett og slett bare sosiale som ikke har noe sånt ønske om progresjon... og så har du en del guild som er rett og slett dannet for å ha progresjon, for å klare de og de tingene, for å klare de og de bossene⁵¹, og da forventer de at du stiller opp og at du er forberedt og at du yter det som du klarer å gjøre sant...

Williams m.fl. (2006: 344) beskriver som nevnt i sin studie av WoW fire typer foreninger basert på hva spillerne vil bruke tid på i WoW. De fire typene er ”sosiale foreninger”, ”PvP-foreninger”, ”rollespillforeninger” og ”sluttspillforeninger”. I denne oppgaven vil Williams m.fl. (2006) kategorisering av foreninger bli brukt. Med bakgrunn i andre studier (Nardi & Harris 2006) og informantenes egne uttalelser ses Williams m.fl. (2006) kategorisering av foreninger som treffende. Det er heller ikke innenfor oppgavens omfang å gjøre en egen klassifisering av foreninger.

I Williams m.fl. (2006: 355) studie oppga ca. seksti prosent av informantene som tilhørte en forening, at de tilhørte en sosial forening. En rent sosial forening kjennetegnes av at det sosiale aspektet ved foreningen settes foran rent spillmessige eller andre mål. Studien viser videre at mange slike foreninger ofte bestod av venner eller familie som spilte sammen. Det var vanlig med en overføring av sosiale bånd fra virkeligheten til spillet i slike foreninger. Dette er en tendens som ble sett hos informantene som tilhører kategorien ”sammenknyttende spilling”. De bruker WoW som en møteplass der venner opprettholder og utvikler allerede eksisterende bånd. Å være i samme forening er en typisk strategi for å gjennomføre dette. Som Hr. Hvit beskriver her:

Hr. Hvit:

R: Nei, for jeg, jeg spiller, jeg er hele tiden på VT⁵² med alle kompisene og... ja... WoW er liksom blitt vår måte å holde kontakt med på etter at vi flyttet på forskjellige skoler.

Og videre:

I: Eh, spillermessig, hvordan er det guildet, er det sånn bra eller dårlig eller midt på treet eller...?

R: Vi startet det for litt siden, det, det ble startet i vennegjengen da.

En sosial forening trenger ikke nødvendigvis bestå av venner fra den virkelige verdenen. Alle informantene gav uttrykk for at å ha noen å spille med eller å snakke med er en viktig del av spillet. Ved å være med i en forening er det som oftest andre foreningsmedlemmer pålogget samtidig som spilleren så sosial kontakt blir lettere å opprettholde. Det som kjennetegner en sosial forening er altså at det sosiale settes før andre aspekter ved spillet. Selv om andre typer av foreninger ikke setter det sosiale såpass høyt som i denne typen forening er det sosiale et viktig aspekt ved alle foreningene. Dette kommer Hr. Rød inn på her:

Hr. Rød:

I: Ja... hvorfor var du med i guild?

R: Det blir mye mer sosialt, du kan alltid kommunisere i guild chat⁵³ uten at folk kan vite hva du snakker om... og så er det jo, du har jo grupper i WoW da er man bare 5 stykker mens i guild så kan du være så mange du vil.

De forskjellige typene av foreninger har altså elementer av hverandre i seg. Det er hva som settes som foreningens fremste mål som avgjør hva slags type forening den klassifiseres som. En PvP-forening fokuserer på spiller-mot-spiller delen av spillet. I motsetning til andre, mer målrettede typer av foreninger skjer organiseringen av spillingen ofte *ad hoc* i PvP-foreninger, men også til tider planlagt. Målene for disse foreningene er ofte rangering og offentlige lister⁵⁴. Ingen av informantene i denne oppgaven var medlem i foreninger som kunne klassifiseres som rene PvP-foreninger. Det er vanligere at det i foreninger dannes undergrupper som fokuserer mer på PvP og ikke at hele foreningen har PvP som hovedmål. Rollespillforeninger har som fremste mål å "være" karakterenes roller. For rollespillerne er det viktig å være den karakteren de spiller og ikke være seg selv. Er de for eksempel en liten dverg som er trollmann så er de denne rollen. Dette gjøres vanligvis ved bruk av spesielt språk og karakteristisk atferd. Dette var heller ikke en type foreninger som noen av informantene var medlem av.

Sluttspillforeninger regnes som de mer glamorøse foreningene og i Williams m.fl. (2006: 355) studie var ca. trettifem prosent av spillerne i foreninger, medlemmer i en slik forening. Hovedfunksjonen til slike foreninger er som sagt å klare de vanskeligste delene av spillet. Dette krever ofte svært mye organisering der grupper på tjuefem (tidligere helt opp til førti spillere) må koordinere samarbeidet over lengre tid⁵⁵. Tidsbruken kan bli høy som en følge av at foreningene forsøker å fullføre sluttspillsoner. Slike soner kan være svært krevende og krever stor konsentrasjon over lengre tid. Det er som sagt viktig å huske at denne inndelingen av foreningene ikke betyr at de andre typene ikke prøver seg på sluttspillsoner. Samtidig vil de fleste foreninger kunne oppgi sosiale aspekter som sentrale selv om de kan beskrives som sluttspill-, PvP- eller rollespillforeninger. Mange foreninger har også subgrupper som kan fokusere på andre sider ved spillingen enn det overordnede målet i foreningen. Foreninger som regner seg som en *ren* utgave av én av typene er derfor sjeldne (Williams m.fl. 2006; Ducheneaut m.fl. 2006).

Dette viser seg også ved at svært mange av informantene i denne oppgaven regner seg som medlemmer av sluttspillforeninger. Det er variasjoner mellom typer av foreninger, men det er også variasjoner mellom i hvilken grad foreninger kan bli sett på som seriøse⁵⁶. De fleste sluttspillforeninger har som mål å gjennomføre svært vanskelige deler av spillet, men det er de færreste som klarer det. Dette viser at graden av dedikasjon som kreves for å komme gjennom de vanskeligste delene av spillet er svært høy. Hr. Svart beskriver kort hvordan dette fungerer i WoW:

Hr. Svart:

R: Ja, vi gjorde jo for så vidt det, altså sånn at vi kom jo på, ja hva skal jeg si... noen bosser som karakteriseres som et enda, altså neste steget på... på stigen, eller trappen eller hva man vil si, men guild som på en måte gikk neste nivå de var på en måte blant de aller, altså de råeste i verden da for å si det sånn, men mens vi var på en måte sammen med mange andre guildene på en måte, liksom vi var ikke helt i eliteklassen, men vi var jo ganske høyt oppe allikevel da, det var jo litt gøy å se...

Graden av vanskelighet øker raskt i de siste delene av spillet og det er få spillere som får oppleve de vanskeligste delene. Hvor mye og hvor seriøst en forening jobber med progresjon vil altså gjenspeiles i hvor langt foreningen kommer i spillet. I oppgavens kategorisering av spillere er det én gruppe spillere som fortrinnsvis er medlemmer av seriøse sluttspillforeninger, de som tilhører kategorien ”utviklingsfokuset spilling”. Så selv om mange av spillerne i WoW ville ha oppgitt sluttspillforeninger som typen forening de er medlem av, er det vanligvis kun spillerne i denne kategorien som får oppleve de delene av spillet som krever omfattende kompetanse. Disse grensene mellom typer av foreninger og grad av seriøsitet kan bli noe flytende. En forening som opprinnelig fungerte som en sosial forening startet av venner fra den virkelige verdenen, kan etter hvert blir god nok til å komme seg til de vanskeligste delene av spillet. Dette vil likevel kreve så mye arbeid at hovedmålet ikke lengre kan sies å være sosialt, men har gått over til progresjon. Spillere i de forskjellige kategoriene vil altså kunne bytte kategori fra tid til annen. Dette impliserer at de har byttet mål for deres motivasjon.

De opprinnelige laugene⁵⁷ sammenlignet med foreningene i WoW

For å se likheter mellom foreningene i WoW og laugene i den virkelige verdenen må vi se på historien bak og oppbygningen av de opprinnelige laugene. Begrepet ”laug” har ofte vært brukt som en betegnelse på håndverksgrupper eller kjøpmannsorganisasjoner, men i nyere

historisk forskning har betegnelsen ”fri enhet” blitt brukt (Bisgaard & Søndergaard 2002: 22). Forskningen viser at laugene selv kalte seg ”broderskap”, ”forbund”, ”laug” og lignende; begreper som alle innebærer en frivillig sammenslutning av medlemmene. Det er også funnet beviser for at de gamle foreningene var en reaksjon på manglende organisering der sammenslutningen kom som en følge av bestemte behov og som en reaksjon på nødssituasjoner (Bisgaard & Søndergaard 2002: 21). Denne nyere forskningen på foreninger har ført til at begrepet ”Gemeinschaft” har blitt trukket frem (Bisgaard & Søndergaard 2002: 23). Dette gir indikasjoner på tette nettverk og sterkere nære sosiale relasjoner mellom medlemmene.

Her ser man visse likheter med dagens virtuelle foreninger. I WoWs foreninger er medlemskap og all deltakelse frivillig. Spillmekanikken gjør det ikke mulig (programvaremessig) at spillere skal kunne tvinges til å bli med i en forening. Det er også helt klart behov som styrer dannelsen av foreninger i WoW. Hva medlemmene ser på som viktig i spillet vil kjennetegne den foreningen de skaper. Dette er bakgrunnen etableringen av de fire typene foreninger som Williams m.fl. (2006) definerte i sine studier. Men det er ikke nødvendigvis tette bånd mellom medlemmene og en forening i WoW. Hos informantene er det en klar sammenheng mellom hvilken kategori de tilhører og hvor tilknyttet til sin forening de gir uttrykk for å være. De spillerne med klart sterkest tilknytning til foreningen er de spillerne som er medlemmer av seriøse sluttspillforeninger. Dette er spillere som bruker svært mye tid med foreningen, noe som gjenspeiles i deres forhold til den. Som Hr. Blond sier her:

Hr. Blond:

I: Er guildets omdømme blant andre spillere viktig for deg?

R: Nja... til en viss grad, men jeg er ikke så opptatt av det.

I: Når du var i det forrige guildet da?

R: Ja da betydde det.

I: Fordi?

R: Nei fordi den, det var så mye av min egen identitet, altså... det var, det var meg, vi var veldig stolte av det alle sammen som var der.

Foreningen blir en del av hans identitet. Dette er en spiller som var med i en forening helt fra starten av og fram til den ble oppløst⁵⁸. Informanten brukte svært mye tid med sine felles

foreningsmedlemmer og forklarer hvordan alle medlemmene var stolte av foreningen. I likhet med de opprinnelige laugene som har blitt beskrevet over kan altså medlemmer av foreninger i WoW få en sterk tilknytning til foreningen deres. Men en slik tilknytning er ikke normen. Mr. Blond er som sagt medlem i en seriøs sluttspillforening og personer i slike foreninger utviser en svært sterk tilknytning til foreningen sin. Likevel knyttet han seg ikke i lignende grad til den nye sluttspillforeningen han ble medlem av. Spillerens posisjon innen en forening kan påvirke tilknytningen mellom medlemmet og foreningen. Å være leder for en forening kan legge krav på mye tid og ansvar. Hr. Svart var foreningsleder og viser en svært sterk tilknytning til foreningen.

Hr. Svart:

R: Det meste... etter hvert ble det jo på grunn av, altså til å begynne med var det fordi jeg selv synes det var gøy og hadde ting jeg hadde lyst til å gjøre, og... utforske, etter hvert så ble det mer sånn på grunn av at det forventes at man er der og stiller opp fordi det er, man jobber sammen for å oppnå noe.

I: Ja altså for gildet?

R: For at gildet skal gjøre ting sammen da, det er derfor man måtte stille opp for de andre kanskje mer enn for sin egen del på mange ting.

Her ser man at ansvaret for foreningen blir viktigere enn medlemmets egne mål. Hr. Svart var med å starte foreningen med to andre spillere og fulgte det fra starten av, helt frem til det ble oppløst. Av alle informantene som var medlem av seriøse sluttspillforeninger, var foreningen en sentral del av deres spilling og de viste en sterk tilknytning til den. De bruker betydelig tid på sider ved spillingen som kan knyttes til foreningen og dens oppgaver, og mye av deres sosiale samhandling i WoW er med andre foreningsmedlemmer.

For andre spillere er foreningen et langt mindre viktig aspekt ved spillet. Der foreningen er uunnværlig for spillerne med utviklingsfokusert spilling og deres fokus på progresjon både individuelt og for foreningen, har spillere med et annet fokus mindre behov for en forening. For spillerne som viser sammenknyttende spilling er mye av motivasjonen bak spillingen det å opprettholde og utvikle vennskap man allerede har. Dette avspeiles ved at vennene er viktigere som motiverende faktor enn foreningen.

Hr. Oransje:

I: Mhm... hvorfor spiller du World of Warcraft?

R: Jeg syns det er gøy... mange skal ha det til at det ikke er sosialt, jeg syns det er sosialt i forhold til at en del av vennene mine spiller det.

Og videre:

I: Vil du si at foreningen er viktig for deg?

R: Nei.

Spillere i denne kategorien ”sammenknyttende spilling” er dermed lite fokusert på foreningen. Det er spillerne som er veldig avhengige av foreningen for å kunne oppnå sine mål i spillet, som viser den sterke tilknytningen man ser mellom medlemmene og seriøse sluttspillforeninger. Så der laugene fra middelalderen var kjennetegnet av sterke bånd til medlemmene er dette ikke nødvendigvis en fellesnevner for foreningene i WoW. Hva slags kategori en spiller tilhører av avgjørende for tilknytningen hans/hennes til en eventuell forening.

En grunnregel hos laugene fra middelalderen var at nye medlemmers frivillige inntreden bygde på at dette ble akseptert av de eksisterende medlemmene i lauset. Valget av nye medlemmer ble altså i praksis gjort av lausets eksisterende medlemmer. Laugene hadde egne regler og rettigheter som fungerte i stor grad uavhengig av samfunnet rundt dem. Fordi medlemmene var der av fri vilje kunne laugene opprette egne, autonome ”domsstoler” uavhengig av samfunnet generelt. Interne konflikter og stridigheter ble lagt fram for denne domsstolen og avgjort internt i lauset. Dette gjorde at medlemmene ble forpliktet til å holde fred med hverandre (Bisgaard & Søndergaard 2002: 25). Som en følge av at medlemsskap i disse laugene bygde på frivillighet var en av de strengeste straffene ved brudd på regler utelukkelse. Medlemmene bandt seg til lauset gjennom en ed og brudd på denne eden kunne føre til utestengning. Det at medlemmene i tillegg hadde svært sterke bånd både til lauset og de andre medlemmene gjorde denne potensielle sanksjonen svært alvorlig. Ofte kunne et tidligere medlem oppleve økonomiske og sosiale problemer som en følge av utestengningen. En annen følge av medlemmenes nære tilknytning til lauset var at det som institusjon fikk mange funksjoner utover ren organisering av interesser. Det ble et gjensidig vern og gav bistand til sine medlemmer; det gav yrkesmessig og økonomisk støtte; og selv religiøse og samfunnsmessige handlinger ble utført i lauset (Bisgaard & Søndergaard 2002: 25).

Her er en av de sidene ved de gamle laugene som er likt foreningene i WoW. Det skjer ofte at medlemmene i en WoW-forening sammen blir enige om at et nytt medlem skal få komme inn. Dette kjennetegnes ofte ved at nye medlemmer må gjennom en prøvetid der foreningen ser om denne personen har de ferdighetene som kreves og samtidig ser om han/hun passer inn rent sosialt. Men også her er det avgjørende hvor seriøs foreningen er. Hr. Rød påpeker her forskjeller mellom hvordan foreninger rekrutterer nye medlemmer.

Hr. Rød:

R: Ja det første gildet startet jeg selv med venner og så bare inviterte vi helt tilfeldige folk, så ble det den største på serveren. Mens de andre guildene da, det var mange sånne guild som bare inviterte folk, for jeg ville være med i et guild og da, plutselig inviterte de meg men så er det andre guild som er litt mer seriøse og da må du søke, så ja jeg var med i 2 veldig seriøse guild.

Det Hr. Rød viser til her er at mindre seriøse foreninger ikke nødvendigvis har noen spesielle krav til hvem som skal kunne inviteres som medlem. Noen foreninger inviterer ofte helt tilfeldige personer mens de mer seriøse foreningene har mer omfattende prosesser for at en person skal kunne bli medlem. Det å måtte søke er en vanlig prosess. Ofte må en spiller som ønsker å bli tatt opp av en seriøs forening legge inn en søknad på foreningens hjemmeside, der ting som utstyr, tidligere erfaring, hvor ofte han/hun kan spille, målsettinger og så videre er avgjørende for om han/hun blir godtatt. Dette skriver en av de mest kjente foreningene i WoW, Nihilum, på sin rekrutteringsside (Nihilum.wazap.com, a):

If you are an experienced player, keen to progress in World of Warcraft's end game raiding. We would like to hear from you. The qualities we require are: Excellent communication skills, a positive, determined attitude, awesome gear, Hyjal/Black Temple attunement IS EXTREMELY PREFERRED and a flexible approach.

Obviously you must be the best at playing your class or you won't fit into our guild. In return we will provide comprehensive raiding, enabling you to develop your own performance linked playing style with excellent rewards and the chance to experience content among the first.

EDIT: It's very important that you include your key bindings in the application.

EDIT: For experienced Heal Druids, Mages, Warlocks and Paladins. Also, if you are a Feral Druid/Protection Warrior or Hunter with Full BT experience and excellent gear. Then you have a chance as well. We will **only** recruit 1-2 players total. Our recruitment is very limited.

While farming content we do not raid that much, on average we spend a couple of days a week and around

15 hours total each week raiding. Playtimes during these periods should mesh with ~18.00 CET to around Midnight, 2-3 days a week.

While progressing through new content you will be expected to have playtimes that mesh with ~18.00 CET to around Midnight up to 6 days a week.

We **ONLY** recruit people that we feel will **ABSOLUTELY** fit into our guild. Therefore you need to convince us that you will fit in. If you are recruited you will attend the majority of our raids.

If you are still interested in applying to us: [Apply Here](#) (requires you to be registered and logged in)

Nihilum annonserer her etter svært få spillere, 2 – 3. Det er altså få ledige plasser og siden de er en av de mest kompetente foreningene i verden⁵⁹ kan de regne med mange søkere. Dette gjør at eventuelle nye medlemmer kan regnes som de absolutt beste av et utvalg av mange spillere. Nihilum vektlegger i tillegg at gode kommunikasjonsferdigheter, en positiv holdning og bra utstyr er helt avgjørende. Kravene for hvor flink en spiller må være for å kunne bli medlem av denne foreningen er høye, og det forutsettes at nye medlemmer har stor erfaring i spillet. Her begynner foreningene i WoW å ligne på idrettsklubber, noe som vil drøftes senere.

En annen side ved laugene som ligner på foreningene i WoW er den interne kontrollen og eventuelt sanksjoneringen som utføres. Der laugene hadde domsstoler har foreningene i WoW liknende instanser der medlemmer med høyere rang kan bestemme om et medlem skal straffes på noen måte. For disse personene med høyere rang kalt offiserer, er det ofte mye ekstraarbeid i det å skulle lede de andre medlemmene. Dette har vist seg i studier av lederskap i slike foreninger (Yee 2006b). Dette er også noe Hr. Blond gir klart uttrykk for:

Hr. Blond:

R: Nei jeg har vært class leader⁶⁰ i over ett år og det er en del ekstra jobb og arbeid som ikke alltid er like, du får lite takknemlighet ofte... fra de du, de som er under deg, de kommer til deg når de har problemer men det er aldri noe positivt.

Hr. Blond svarer her på spørsmål om hvorfor han ikke har prøvd å bli leder for sin klasse i den nye foreningen han er medlem av. Han gir uttrykk for at det er mye ekstra arbeid der man får lite anerkjennelse for den jobben man gjør. Det samme forklarte Hr. Svart. Selv om medlemmer ikke alltid verdsetter lederskapet er det likevel ofte en nødvendig del av en forening og spesielt i større og mer seriøse foreninger melder behovet for lederskap seg raskt

(Williams m.fl. 2006: 347). I sluttspillforeninger er graden av organisering og samarbeid så høy at uten lederskap ville det vært umulig å oppnå de målene slike foreninger setter seg.

I de fleste foreninger er det også regler for hva man kan og ikke kan gjøre. Disse reglene gjenspeiler ofte normene og reglene i spillet generelt, men når en spiller er medlem av en forening representerer han/hun denne foreningen i flere sammenhenger. Navnet på foreningen står skrevet under karakterens navn i spillet. Derfor er det alltid mulig å se hvilken forening en spiller tilhører. Det vil som et resultat kunne ha negative følger for foreningen hvis en spiller ikke oppfører seg som han/hun skal. Spesielt for de mer seriøse foreningene er dette viktig. Hr. Svart forklarer:

Hr. Svart:

R: ...men for eksempel så var det veldig viktig for meg at vi ble ansett som et reallt guild liksom, At folk... altså de representerte alle spillerne på en måte og hvis de brøt regler sånn, altså normer og regler internt i spillet i, andre sammenhenger så kunne det ofte få konsekvenser, at man da ikke fikk fortsette i gildet og såne ting, at man på en måte satte litt krav til spillerne. Jeg synes det var viktig at det skulle være et bra omdømme på gildet.

Som leder av foreningen var det viktig for Hr. Svart at måten foreningsmedlemmene representerte foreningen på, var i samsvar med de reglene og standardene foreningen hadde satt for seg og sine medlemmer. Internt og eksternt var det altså viktig for Hr. Svart at medlemmene fulgte sine egne regler i tillegg til spillets generelle regler⁶¹. Hvis et medlem ikke gjorde dette kunne den mest alvorlige sanksjonen bli at han/hun ble kastet ut. Denne sanksjonsformen er helt lik den som middelalderens laug brukte. Hvis spilleren er sterkt tilknyttet foreningen er dette en sanksjon som veier tungt. Spillere i slike sluttspillforeninger investerer mye tid og innsats i at foreningen skal ha progresjon og det er derfor viktig å få fortsette som medlem. På denne måten har foreningens normer og regler en kontrollerende effekt på medlemmenes atferd.

Hvilke type foreninger fra WoW som man sammenligner med de opprinnelige laugene, er avgjørende for hvor mange likhetstrekk man finner. Som nevnt er "Gemeinschaft" et begrep som brukes om laugene fra middelalderen. For at foreningene i WoW skal kunne sies å være lik disse laugene er det altså viktig at de bygger på sterke bånd innad med nære sosiale relasjoner. Hos spillere som tilhører seriøse sluttspillforeninger er grunnlaget for utviklingen

av slike bånd størst. Hvis en slik forening blir oppløst bryter likevel ofte mange av de sosiale båndene sammen. Flere av informantene forklarte at de hadde mistet all kontakt med tidligere foreningskollegaer. For Hr. Blond var den forening han hadde vært med i fra starten av mye viktigere enn den forening han er medlem i nå. Dette til tross for at mange av medlemmene fra den forrige forening er medlemmer i det nye. Både den forrige og den nåværende forening til Hr. Blond er sluttspillforeninger. Så selv innenfor kategorien av spillere som viser utviklingsfokuset spilling varierer det hvor knyttet medlemmene blir til foreningen.

Hos de spillerne som tilhører kategorien ”sammenknyttende spilling” er avhengigheten av foreningen mindre. Disse spillerne viser mindre tilknytning til sine foreninger enn det spillerne i utviklingsfokuset spilling kategorien gjør. Fordi båndene til vennene fra den virkelige verden er der uavhengig av medlemsskap i en forening er det mindre viktig om en eventuell forening fungerer eller ikke. På grunn av disse spillernes svake tilknytning til foreningen blir likhetene til de opprinnelige laugene færre. Uten dette sterke samholdet faller mange av funksjonene man så i laugene bort. Den kontrollerende, normstyrende delen blir irrelevant fordi det er vennegjengen fra den virkelige verden som er hovedfokus. For spillere i kategoriene ”separat spilling” og ”inkluderende spilling” er det også svakere bånd til foreningen. For at det skal kunne sies å være flere likheter mellom de opprinnelige laugene og foreningene vi ser i WoW er vi derfor avhengig av at foreningene vi ser på kjennetegnes av tette bånd. Dette er mest aktuelt hos medlemmer av seriøse sluttspillforeninger, men selv hos disse spillerne er det variasjoner fra forening til forening.

Der laugene i middelalderen hadde en svært omfattende innvirkning på mange sider av medlemmenes liv (Bisgaard & Søndergaard 2002: 25) gjelder dette i mindre grad for foreningene i WoW. Medlemmer av laugene hadde utbytter direkte knyttet opp mot livene deres på langt flere områder enn det medlemmene i WoW-foreninger har. Laugene i middelalderen hadde innvirkning på medlemmenes liv på områder som vern, økonomi og religion (Bisgaard & Søndergaard 2002: 25). For medlemmer av foreninger i WoW er utbyttet langt mer begrenset, noe man kan se i deres begrunnelser for hvorfor de er med i en forening. Mange informanter gav uttrykk for at det sosiale og samholdet var viktige grunner. For medlemmer av seriøse sluttspillforeninger var progresjon viktigst. Dette ligner de begrunnelsene informantene gav Williams m.fl. (2006; 1) i deres studie av WoW-foreninger der sosialitet og samhold ofte ble trukket frem. Selv blant medlemmer av seriøse

sluttspillforeninger, der tilknytningen til foreningen er sterkest, er dens innvirkning på livene deres mye svakere enn for medlemmer av middelalderlaugene. Dette er en vesentlig forskjell mellom WoWs virtuelle verden og laugenes virkelige verden. Der medlemmene i et middelalderlaug inkorporerte flere sider av sine liv i lauset er dette annerledes i WoW. Alle informantene gav uttrykk for at de prøver å holde et skille mellom spillverden og den virkelige verdenen. Som Hr. Blond sier:

Hr. Blond:

R: Altså hva er det du mener, er det, jeg kommuniserer, altså jeg snakker jo ikke med mine vanlige venner selvfølgelig så mye om World of Warcraft...

I: Nei... nei så det blir mye sånn spillrelatert...?

R: Ja, det er jo... man snakker om det, altså sånn det blir jo nesten som, hva er det du snakker med folk om på skolen liksom, det er ofte fag...

Han svarer her på et spørsmål om det er forskjell på hva han snakker med folk fra den virkelige verden om kontra de i spillet. Som han gir uttrykk for holder han de den virkelige verdenen og den virtuelle verdenen atskilt. Med andre ord er det forskjell på hvor stor innvirkning en virtuell forening har på en persons liv i forhold til hvor stor innvirkning et laug fra middelalderen hadde på sine medlemmer. Flere av informantene forklarte at høye krav fra foreningen kunne ha en negativ innvirkning på deres virkelige liv. Spesielt det å måtte bruke mye tid ble vektlagt. Foreningene i WoW kan altså ha en innvikning på medlemmenes liv, men ikke i like stor grad som laugene hadde på sine medlemmer. Det er derfor viktig å ikke trekke sammenligningen mellom foreninger og laug for langt. En annen type organisasjon det er interessant å sammenligne foreningene i WoW med er idrettslag.

Foreninger som idrettslag

Idrettslag er en del av svært mange personers liv og i Norge er to tredjedeler av slike idrettslag styrt på frivillig basis (Seippel 2002: 207). Hvordan idrettslag organiseres og finansieres varierer, men i denne sammenhengen er det de frivillig organiserte idrettslagene som er interessante. Dette fordi foreningene i WoW er basert på frivillig innsats. Seippel (2002: 204) viser til følgende kjennetegn for frivillige idrettslag: (1) medlemskapet er frivillig, (2) foreningene er uavhengig av tredje part (marked, offentlige myndigheter), (3) beslutningsstrukturer er demokratiske, (4) den viktigste ressursen er frivillig og ulønnet

arbeid, (5) organisasjonen har en klar interesseforpliktelse overfor medlemmer, (6) og arbeider målspesifikt og målorientert. Disse trekkene har helt klart likheter med foreninger i WoW. Det viktig å huske at variasjonene i struktur, målsettinger og innsats er store mellom foreningene i WoW.

(1) Frivillighet er grunnlag for en hver forening. Som vist tidligere i oppgaven er spillerne medlem i en eventuell forening på frivillig basis og kan melde seg ut når som helst. (2) Det er vanskeligere å si at foreninger er helt uavhengige en tredje part siden Blizzard har fullt eierskap og kontroll over spillet, men om foreninger i WoW har blitt direkte kontrollerte av Blizzard i noen grad er lite rapportert (selv om det har skjedd⁶²). Idrettslag er ofte sponset så det er derfor vanskelig å si at de alltid kjennetegnes som helt uavhengige (Seippel 2002: 206). (3) De fleste foreninger har også en flat struktur, selv om dette kan variere noe. Yee (2005, 2006b) intervjuet en foreningsleder som sa følgende om strukturen i hans forening:

Yes and no. We did vote on everything. Loot distribution⁶³ was communistic really. Points were [given] for time spent⁶⁴ but the guild leader got same amount of points per time as the newest recruit. So dictatorial like, say, a US military unit in a war, cut off from communications. If shit hits the fan, yes, they WILL follow the commands of the captain, but mostly because they know that if they don't act in a cohesive fashion, they will lose. In other words, the power is given democratically, but wielded in a dictatorial way.

Denne foreningen har altså primært en flat struktur, men i visse situasjoner må lederen ta en mer aktiv rolle. (4) Som i frivillige idrettslag bygger foreningene på ulønnet og frivillig arbeid. Selv foreningsledere jobber som oftest helt ulønnet og frivillig. (5) Sluttspillforeninger kan også sies å ha en interesseforpliktelse overfor sine medlemmer. Dette ved at foreningen er dannet på bakgrunn av at medlemmene vil ha mulighet til å utføre visse deler av spillet, der de er avhengige av å ha en forening. Hvis ikke foreningen gir spillerne mulighet til dette vil de forlate foreningen. (6) Til slutt jobber sluttspillforeninger, i likhet med frivillige idrettslag, målspesifikt og målorientert. Denne målrettede innstillingen er ofte helt sentral i de mest seriøse sluttspillforeningene.

Samtidig er profesjonell spilling blitt mer aktuelt de sist årene. Forskjellige ligaer og turneringer som "Championship Gaming Series" (2007), "Cyberathlete Professional League" (2007) og "Global Gaming League" (2007) har tatt opp WoW som ett av spillene de har

konkurranser i. Med store pengebeløp og mulige sponsoravtaler som premier har WoW tatt et stort steg inn i ”virtuell idrett”. Dermed vil likhetene til idrettslag kunne bli enda større. I denne sammenhengen er det spillere som viser utviklingsfokusert spilling og sluttspillforeninger som er mest aktuelle å se nærmere på. Nihilum, en forening som absolutt defineres som en seriøs sluttspillforening, har allerede flere sponsorer og deltar jevnlig i konkurranser (Nihilum.wazap.com, b). Likheten man ser mellom idrettslag og foreninger i WoW er altså ikke tilfeldig og de kan bli enda flere i fremtiden.

Gjennom denne sammenligningen av foreninger i WoW med laug og idrettslag ser man at det er likheter og ulikheter. Der laugene i middelalderen ble en helt sentral del av medlemmenes liv er dette mindre aktuelt for foreningene i WoW. De nære relasjonene som ofte oppstod mellom medlemmene av laug er vanskelig å finne i WoW. Det er helt klart at mange av medlemmene i en WoW-forening vil kalle hverandre venner, men dette vennskapet har ofte en lavere status enn vennskap i den virkelige verdenen. Det er derfor mer fruktbart å se på likhetene mellom foreninger i WoW og frivillige idrettslag. Den mer formelle strukturen og det nyttebaserte utgangspunktet i et idrettslag ligner mange av foreningene i WoW. Et idrettslag har flere oppgaver der hvert medlem må gjøre sin spesifikke del for at laget skal nå sine mål. Dette ligner mye på den strukturen og oppgaveløsningen som man ser i sluttspillforeningene i WoW. Etter hvert som virtuell idrett blir større vil begrepet ”idrettsforeninger” omfavne også foreninger i WoW.

Andre sider ved foreninger

Det er viktig å se nærmere på spilleres medlemsskap i foreninger. I studien ”Alone Together? Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games” (Ducheneaut m.fl. 2006: 411) er tallet på medlemsskap 66 prosent. Men en nærmere studie av de kvantitative dataene dette er basert på avslører en viktig side ved tallene; 17,5 prosent av spill karakterene som ble registrert som medlem i en forening, var det eneste medlemmet i foreningen. Videre viser studien at så mange som 21 prosent av foreningene observert på et gitt tidspunkt, vil være oppløst og ha forsvunnet én måned senere. Som tidligere nevnt er det også stor forskjell i hvor seriøse foreninger er. Mens noen foreninger kjennetegnes av nære bånd og stor interaksjon mellom medlemmene kan andre foreninger være organisasjoner kun på papiret. Ducheneaut m.fl. (2006: 412) finner også en overraskende lav tilknytning mellom foreningsmedlemmer, der det ser ut til at spillere kjenner kun 1 av 4 av de andre foreningsmedlemmene og spiller sammen med så få som 1 av 10. Avhengig av størrelsen på

foreningen ser det ut til at det ofte dannes subgrupper på 6-9 spillere som bruker mer tid sammen. I artikkelen "From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft" (Williams m.fl. 2006: 349) så de liknende tendenser i sine data. For de fleste informantene i studien, var den foreningen de var medlem av, ikke deres første. En vanlig grunn for å slutte var manglende korrelasjon mellom individuelle mål og foreningens mål. Andre grunner kunne være dårlig lederskap, dårlig stemning, mangel på spillere, eller feil grad av seriøsitet (for høy eller for lav). Likevel så de fleste verdien av å være medlem av en forening. For personer i sluttspillforeninger var ofte en begrunnelse for medlemsskap at det var praktisk, men sosiale aspekter som vennlighet og det å kunne få hjelp var også sentrale. Dette var ting som ble vektlagt av informantene i denne oppgaven.

Foreninger som fellesskap

Foreningene i WoW kommer i flere former og det er derfor interessant å se foreninger opp mot begrepet "fellesskap". Dette fordi hva som kjennetegner de ulike foreningene kan drøftes opp mot hva vi skal definere som et fellesskap. I denne oppgaven utvikles det en ny forståelse av fellesskap i online dataspill. Fernback (2007) vektlegger forpliktelse i sammenheng med online fellesskap. Forpliktelse brukes som en av bestanddelene i den nye definisjonen som presenteres i oppgaven. Og ser man forpliktelse opp mot de ulike typene foreninger er det én type som stikker seg klart frem, de seriøse sluttspillforeningene. Disse foreningene krever svært mye av sine medlemmer og det stilles mange forventninger til spillerne. Dette både til utførelsen av spesifikke oppgaver og også til et ansvarsforhold overfor gruppen som en helhet. Som Hr. Rosa forklarte i sitt intervju er det faste tidspunkt flere ganger i uken der medlemmene må stille opp for foreningen. Han forklarer hvordan slike forventninger utarter seg i et høyt tidsbruk på spillet. Det er en sterk grad av forpliktelse innenfor sluttspillforeningene spesielt. Ved å vektlegge forpliktelse som prosess innenfor fellesskap kan man bedre forstå sosiale relasjoner mellom spillere i WoW. Det vil i tillegg argumenteres for at forståelsen av fellesskap i sammenheng med online dataspill må bygge på noe mer enn forpliktelse. Fordi hver spiller har mulighet til når som helst å avslutte sin bruk av WoW legges det i tillegg to andre prosesser til grunn; *tid* og *tillit*. Forpliktelse, tid og tillit er grunnlag for dannelsen av spillernes tilhørighet til et fellesskap og relasjonene dem imellom. Dette vil forklares i detalj mot slutten av oppgaven.

Vennskap

I MMOs bruker man mye tid i samme område som andre spillere enten man vil eller ikke. Av de 4 kategoriene som har blitt definert i oppgaven er det spillere i kategorien ”separert spilling” som bruker minst tid i samvær med andre spillere. Men de er likevel avhengig av å spille i grupper fra tid til annen for å komme videre i spillet. Spillere i de andre kategoriene baserer mer av spillingen sin på samhandling med andre og for eksempel de i kategorien ”utviklingsfokusert spilling” bruker svært mye av sin spilletid sammen med andre. Det er derfor interessant å se nærmere på begrepet ”vennskap” i sammenheng med at spillere bruker opptil flere timer sammen hver dag. Dette kapitlet vil fokusere på hvordan informantene forstår vennskap i WoW. Har spillerne fått nye venner gjennom spillet? Har de møtt noen av disse spillevennene⁶⁵ i den virkelige verdenen? Og er det forskjell på venner man får gjennom spillet og venner man får i den virkelige verdenen? Avslutningsvis vil det forklares hvordan forpliktelse, tid og tillit kan belyse vennskap i WoW.

For Tönnies (1974) er vennskap en variant av Gemeinschaft; vennskap kan da sies å være kjennetegnet av nære og sterke sosiale bånd. Putnam (2000) ser på vennskap som en del av ens integrasjon i samfunnet. For ham er nedgangen i antallet ganger amerikanerne omgås sine venner en svært negativ trend som kan ha uheldige resultater for samfunnet (Putnam 2000). Selv om vennskap brukes som betegnelse på visse sosiale relasjoner er det som med begrepet ”fellesskap” vanskelig å finne en bestemt definisjon på hva vennskap er. Dette fordi det er ulike syn på hva som definerer et vennskap. Det er interessant å se på vennskap gjennom WoW i flere sammenhenger. Noen av spillerne bruker WoW som en møteplass for venner fra den virkelige verdenen. Man kan da spørre seg hvilken funksjon WoW har for slike vennskap. Andre spillere bruker mesteparten av spilletiden sin med personer de har blitt kjent med gjennom spillet. Hva slags status disse spillerne gir til slike vennskap er interessant. Denne variasjonen i forståelse av vennskap i WoW kom også fram under intervjuene. Noen få av informantene sidestilte vennskap de har fått gjennom spillet med vennskap de har i den virkelige verdenen.

Hr. Grå:

R: ... blant annet en som jeg har enda kontakt med, hvor lenge siden er det jeg begynte å spille nå, det er alt for lenge siden, jeg husker ikke ærlig talt. Det er en der jeg har faktisk ekstremt god kontakt med som jeg har drevet å pratet med helt siden jeg var... det føles ut som han er en real life for meg, eller en real life-kompis av meg, det føles sånn ut.

Andre satte et klart skille mellom venner de har fått i spillet og venner de har ifra den virkelige verdenen. Noen ville ikke kalle de relasjonene de får til andre gjennom spillet for vennskap i det hele tatt.

Hr. Gul:

I: Vil du si at du har fått nye venner gjennom spillingen?

R: Nei det har jeg ikke.

Innenfor den virtuelle verdenen til WoW er det altså varierte synspunkter på hvordan vennskap skal kunne defineres og hvor verdifulle sosiale relasjoner til andre gjennom en virtuell verden kan sies å være. Ved å ta utgangspunkt i forståelser av vennskap i en virtuell verden kan man bedre forstå vennskap i den virkelige verdenen.

Tre typer av vennskap

Aristoteles definerte tre forskjellige typer vennskap: *vennskap basert på godhet*, *vennskap av nytte* og *vennskap av behag* (Eterovich 1980: 163). Vennskap av godhet er basert på de moralske og intellektuelle kvaliteter vennene har og deler. Slike vennskap er grunnlagt på hvem vennen er ikke hva han/hun har. Vennskapet kan sies å være basert på ønsket om det beste for ens venner og ikke for tilfredsstillelsen av egne ønsker og behov. Dette var for Aristoteles den fremste utgaven av vennskap selv om han mente at de andre typene ikke skal undervurderes på noen måte. Vennskap av nytte baserer seg på de fordelene man kan få ut av relasjonen. Personer som baserer et vennskap på nytte trenger ikke se hverandre ofte, de trenger ikke en gang å like hverandre, det er nytten som er grunnlaget for vennskapet. Siden hva som er nyttig for en person stadig er i forandring vil et slikt vennskap kunne forsvinne når nyttigheten i det ikke lengre er der. Vennskap av behag baserer seg på den tilfredsstillelsen og den gleden man får ut av et vennskap. Også slike vennskap kan raskt bryte sammen fordi tilfredsstillelse og glede er forbigående behov som stadig er i forandring. Når man ikke får samme tilfredsstillelse og glede av å være i vennskapet vil det altså avsluttes. Aristoteles mente at ungdom ofte inngår i vennskap basert på dets behag. Deres stadige forandrede følelser gjorde at slike vennskap ble inngått og avsluttet raskt (Eterovich 1980: 164).

I den nyere forståelsen av vennskap har det blitt enda mer klart at å definere dette begrepet er svært vanskelig. Forståelsen og bruken av begrepet varierer betydelig og det er flere faktorer som har innvirkning på dette. Allan (1989) forklarer hvordan vi graderer sosiale relasjoner og

for at en relasjon skal kunne kalles vennskap må den ha kommet opp på et visst nivå. Sosiale relasjoner som ligger nedenfor dette nivået bruker vi andre begreper på som for eksempel bekjent eller kjenning. Allan (1989: 28) påpeker også hvordan klasseforskjeller kan påvirke definisjonen av vennskap. Mens det er vanlig å bruke begrepet ”kompis” om venner blant folk i arbeiderklassen er dette mye mindre vanlig i middelklassen. Hvordan begrepet brukes varierer også som følge av den konteksten det brukes i. Vennskap kan dekke nesten alle sosiale relasjoner i én sammenheng mens det i en annen sammenheng kun brukes om ens aller næreste venn. Et annet aspekt ved begrepet ”vennskap” er at når man spør personer hva de definerer som vennskap, trekkes ofte kulturelt avhengige idealtyper frem. Allan (1989: 29) tar på bakgrunn av de varierende definisjonene utgangspunkt i vennskap som hvor nære sosiale relasjoner det er mellom personene. Videre setter han fokus på uformelle sosiale relasjoner som er mer eller mindre frivillige for individet. Også Lange og Slagsvold (2003) beskriver hvordan definisjonen av vennskap varierer. *”Kjønn, alder, klasse, geografisk og kulturelt ståsted har betydning for hva vi legger i ordet venn”* (Lange & Slagsvold 2003: 78). De vektlegger samtidig hvor viktig rolle vennskapet har fått i dagens samfunn. Venner har tatt opp mange av de funksjonene familien hadde tidligere. Venner presenterer noe håndfast, noe stabilt i våre liv. Venner blir en rød tråd gjennom livet (Lange & Slagsvold 2003: 19).

Vennskap i WoW

Williams m.fl. (2006) har sett på hvordan spillere av WoW ser på vennskap i spillet. Som med spillerne i kategorien sammenknyttende spilling var det flere spillere som brukte WoW som en ekstra arena for å møte venner fra den virkelige verdenen. I Williams m.fl. (2006) studie ble spillet brukt for å holde kontakt med venner man ikke lengre bodde i nærheten av, noe én av informantene i denne oppgaven også gjorde. De fleste av informantene så på vennskap gjennom spillet som vennskap, men en type vennskap som er mindre verdifullt enn vennskap i den virkelige verdenen.

Hr. Rosa:

I: Så vil du da si at det er forskjell på venner du har fra den virkelige verdenen og venner som du får på, gjennom World of Warcraft?

R: Altså... når du kommuniserer litt tale og litt gjennom tekst... det blir jo det samme som hvis du da går på diskusjonsgrupper på nettet... du får jo ikke noen dybdeinntrykk av den personen som sitter som sann... jeg holdt på å si trives jeg med deg eller holdt på å si liker deg,

ja det kan godt hende men jeg har aldri sett deg og vet ikke hvordan du er, jeg vet ikke hvordan du oppfører deg ikke sant, jeg er bare sett deg som, holdt på å si sett deg skrive ting, det kan jo hende at jeg oppfatter deg som, holdt på å si hyggelig med den måten du kommuniserer på sant, ja, men det må være virkelig, det er en gang forskjell på det å være virtuelt og å være virkelig, det er ikke det samme.

Hr. Rosas kommentar her er felles for flere av informantene. Vennskap gjennom spillet ses på som mindre virkelig enn vennskap som man har i den virkelige verdenen. Dette gjenspeiles i andre studier av online dataspill (Williams m.fl. 2006). For mange er følgelig spillevenner sosiale relasjoner som oppstår og foregår innenfor spillet. Likevel opplyste flere av informantene at de også har kontakt med spillevenner utenom spillet. Denne kontakten er fortsatt hovedsakelig over internett, men noen av informantene hadde møtt spillevenner i den virkelige verdenen. Selv om vennskap prinsipielt holder seg innenfor spillet har internettts forskjellige muligheter til kontakt en potensielt forlengende virkning. Det at mange i tillegg har møtt medspillere i den virkelige verdenen viser at WoW kan fungere som et utgangspunkt for vennskap som overføres til den virkelige verdenen.

At definisjonen på vennskap varierer kom altså klart frem under intervjuene. Men selv om det var forskjell på hvordan informantene definerte vennskap var de fleste likevel klare på at det er forskjell mellom venner du får igjennom spillet og venner du får i den virkelige verdenen. Som Hr. Blå er inne på her:

Hr. Blå:

I: Vil du si at det er forskjell på venner du har i den virkelige verdenen og venner du får gjennom spillet?

R: Ja det er jo forskjell selvfølgelig... det er jo ting som er virkelig blir vel noe litt annet altså, hvis jeg slutter med WoW så mister jeg jo holdt på å si de vennene jeg har fått og det er vel egentlig det, men det blir litt annet hvis jeg, med venner jeg har i det virkelige liv, de er der jo alltid holdt jeg på å si.

Her er han inne på det Allen (1998) mente med nærhet i de sosiale relasjonene. For Hr. Blå er de relasjonene han utvikler i spillet noe potensielt midlertidig. Det skal ikke overses at dette også er et mulig utfall for vennskap i den virkelige verdenen, men siden relasjonene i spillet hovedsakelig er baserte på den felles interessen som spillet representerer, ser det ut til å være et noe svakt grunnlag for å utvikle ”dypere” vennskap. Det at man skal skape sosiale

relasjoner med utgangspunkt i kun én felles interesse er en viktig grunn til at Hr. Gul ikke vil kalle relasjonene som oppstår i spillet for vennskap i det hele tatt.

Hr. Gul:

I: Vil du si at det er forskjell på venner du har fra real life⁶⁶ og venner man får gjennom spillet?

R: Ja.

I: Fordi?

R: Fordi man, hehe... nei, det er man møter venner med felles interesser og det er de interessene man snakker om så... det blir lite personlig sånn som man snakker med venner.

I: Ja, så det blir på et sånn...?

R: Det blir på et felles interesseplan og da gjelder det mest spill liksom så...

I: Det blir ikke så dypt som...?

R: Nei det kan man si, litt overfladisk... blir vennskap basert på én felles interesse.

Vennskap kan vanskelig bli den stabile og nære relasjonen dagens definisjoner beskriver på grunnlag av kun én interesse. Hr. Gul kan ikke si at han har fått noen venner i det hele tatt gjennom spillet. Relasjonene kjennetegnes mer av deres nytteverdi for å oppnå mål i spillet enn som et vennskap. Dette ligner mer på det Aristoteles ville ha kalt vennskap av nytte. Selv om han ikke ville sagt at et slikt vennskap er den fremste utgaven, har slike vennskap likevel en verdi i seg selv. Putnam (2000) så på homogenitet i interessebakgrunn som en fare for vennskap over internett. For Hr. Gul er dette en faktor som hindrer han i å utvikle noen dypere sosiale relasjoner med andre gjennom WoW. En annen interessant side ved vennskapsaspektet er at av de ti informantene som ble intervjuet var det to stykker som mente at vennskap gjennom spillet kan være like givende og ”dypt” som vennskap i den virkelige verdenen. Begge disse informantene er i kategorien ”inkluderende spilling” og kjennetegnes derfor av en stor åpenhet til å møte nye folk gjennom spillet. Som Hr. Brun sier her:

Hr. Brun:

I: Hehe, akkurat... vil du si at det er forskjell på venner du har ifra den virkelige verdenen og venner du får gjennom spillet?

R: Ja... det... egentlig ikke, nei, jeg tror, de jeg blir kjent med i WoW dem ville jeg blitt kjent med ellers og men det er bare det at jeg ikke har hatt muligheten til å komme i kontakt med dem ellers så...

Hr. Grå er den andre informantene som også støttet dette synet på vennskap gjennom online dataspill. Han møtte en venn gjennom et annet spill, "Runescape"⁶⁷, som likhet med WoW er et MMORPG. Denne vennen har han fortsatt kontakt med og for Hr. Grå er dette et vennskap på lik linje med en venn fra den virkelige verdenen. De har hovedsakelig kontakt over nettet, men har også snakket over telefon. Så selv om de ikke fysisk møtes er dette en relasjon som har stor betydning for Hr. Grå. På den andre siden var det to av informantene som ikke kunne si at de hadde fått nye venner i det hele tatt gjennom spillet. Svarene fra disse baserer seg mye på at WoW gir for tynt grunnlag til å utvikle noe vennskap. Det er vanskelig å bli venn med noen du ikke kan være sikker på om er seg selv. Hr. Hvit svarer her på spørsmål om han har fått nye venner gjennom spillet.

Hr. Hvit:

R: Mmm... det er et par jeg har blitt så godt kjent med som det er mulig å kjenne noen gjennom WoW...

I: Mhm.

R: ... men jeg vil ikke kalle dem venner.

Dette er noe de fleste informantene er inne på. De vet rett og slett ikke om den personen de snakker med er den han/hun fremstiller seg som, så relasjonen blir mindre nær enn i det virkelige liv. Meyrowitz (1985) kommenterer dette i sin gjennomgang av elektroniske mediers påvirkning av sosial atferd. Den anonymiteten som er til stedet blir et tveegget sverd der den på den ene siden gjør det enklere å ta kontakt og inngå i samtaler med fremmede mens den på den andre siden står i veien for utviklingen av dypere sosiale relasjoner.

For andre fungerer spillet som en grobunn for en videre utvikling av eventuelle vennskap. De fleste informantene så på vennskap gjennom spillet som en mindre genuin form for vennskap enn et vennskap i den virkelige verdenen. Likevel ville de kalle noen av de personene de spiller med for venner. Det var heller ikke uvanlig at sosiale relasjoner som oppstod gjennom spillet ble overført til det virkelige livet. Flere av informantene hadde også møtt spillevenner i den virkelige verdenen. Hr. Blond fikk i etterkant av intervjuet besøk av en av sine spillevenner. Besøket var en stor suksess og skal gjentas neste sommer.

Det at vennskap som oppstår i WoW overføres til den virkelige verdenen viser at selv om spillet i seg selv kan være et tynt grunnlag for å opprettholde mer genuine vennskap, er det likevel mulig å bygge videre på denne felles interessen. For personer som allerede er venner i den virkelige verdenen har WoW muligheten for å ta over for andre felles interesser som samler vennegjengen. I stedet for å spille fotball sammen spiller de WoW sammen. Det at WoW fungerer som et nytt møtested der personer med en felles interesse kan samles var viktig for flere av informantene og spesielt de som tilhører kategorien ”sammenknyttende spilling”. For disse spillerne er det å kunne møte venner fra den virkelige verdenen i spillet et sentralt aspekt ved det å spille WoW. Dette oppfyller en av forhåpningene Putnam (2000) har til internett som en komplementering av interaksjonen i stedet for en erstatning.

Selv om det er uenighet blant informantene om vennskapsbegrepet i forhold til WoW er alle enige om at det sosiale aspektet er svært viktig for spillet. Det er derfor viktig å sette et skille mellom det å være sosial og det å utvikle vennskap gjennom spillet. Siden spillet er et MMO, er alle spillerne fra tid til annen avhengig av å samarbeide med andre spillere. Man er samtidig som spiller alltid i en kontekst der andre kan se deg og du kan se dem. Ducheneaut m.fl. (2006: 414) forklarer hvordan det at MMOs legger til rette for at spilleren har et ”publikum” er en viktig del av disse spillene. Artikkelen vektlegger det at utstyr og lignende har en ”show off-effekt” til andre spillere og beskriver de fleste MMORPGs som omdømmespill⁶⁸. Man trenger altså nødvendigvis ikke å spille sammen med andre, men det at man har flere enn seg selv å vise sin fremgang til kan være viktig. Informantene var alle enige om at det gir status å ha bra utstyr. Dette er en slags bekreftelse på at man er en god spiller, siden det kreves gode spillkunnskaper for å få tilgang til det beste utstyret. Likevel er status noe som er lite viktig blant informantene. For de fleste er det mindre viktig å ha status som følge av bra utstyr og mer viktig å være kjent som en hyggelig spiller.

Hr. Blond:

R: Nei altså jeg mener, ja ok jeg syns det er viktig, jeg syns jo det er viktig at folk respekterer meg som spiller da... og det er jo derfor, det er ikke derfor men jeg er jo alltid høflig og hjelpsom så... og da vil det si at, jeg er, ok jeg er ikke det fordi jeg vil at jeg skal få status direkte men, det er jo dette her med at de skal se meg som en hyggelig person da... altså inntrykket jeg skal gi av meg som en virkelig person skal, det gjenspeiler veldig hvordan jeg er, og jeg tror ikke det er alle som er sånn.

Hvis man er kjent for å være en hyggelig spiller så blir det lettere å finne andre å spille sammen med. Ofte er man i tilfeldige grupper, såkalte PUGs (pick up groups)⁶⁹ og er man kjent for å være hyggelig blir man lettere invitert av andre. Samarbeid er altså et viktig aspekt ved spillet. Det de fleste informantene nevnte når de ble spurt om ting som gir dårlig status er egoisme, det å ikke ta hensyn til andre spillere.

Bruker man Aristoteles inndeling av vennskap er det likheter mellom de tre typene vennskap han definerer og de relasjonene som spillere i de forskjellige kategoriene ofte inngår i. Det er viktig å se forskjellen på Aristoteles fokus på vennskap og oppgavens fokus på sosiale relasjoner i denne sammenheng. "Vennskap" som begrep innebærer en referanse til noe vedvarende og noe nært (Lange & Slagsvold 2003: 78) som ikke kan sies å kjennetegne alle relasjonene det refereres til i WoW. "Sosiale relasjoner" som begrep peker på noe mindre nært og mer temporært. Dette trenger likevel ikke være normen, men gir anledning til å se på en større gruppe av sosiale bånd. Aristoteles definerte altså tre forskjellige typer vennskap og disse var: vennskap basert på godhet, vennskap av nytte og vennskap av behag. Ser man begrunnelsene for disse typene av vennskap i forhold til de fire kategoriene av spillere som har blitt definert i oppgaven, kan man trekke linjer mellom dem. Vennskap basert på godhet, der vennen i seg selv er det viktige, ligner på den typen av sosiale relasjoner som kjennetegner spillerne som viser sammenknyttende spilling. Dette fordi WoW bare er nok en arena for vennskapet, og det er ikke noe ut over dette som gjør at vennene spiller sammen. Om vennskapet mellom dem virkelige kjennetegnes av en så altruistisk tankegang i den virkelige verdenen kan ikke sies noe om, men i den virtuelle konteksten er det selve samværet med vennene som er begrunnelsen for å spille. Det er likevel viktig å se her at vennskapet ikke er en følge av WoW, men videreføres i den virtuelle verdenen (Eterovich 1980).

Vennskap i WoW oppsummert

Vennskap basert på nytte kan sammenlignes med de relasjonene som ofte kjennetegner spillere i kategorien "utviklingsfokusert spilling". Dette er spillere med definitive mål der samarbeid og det at alle gjør sin jobb er helt avgjørende for at de skal kunne nå disse målene. Slike foreninger er ofte svært sosiale, men det overordnede målet er foreningens målsettinger (Yee 2005). Spillere som tilhører kategorien separert spilling kan også knyttes til den relasjonsbyggingen som vennskap basert på nytte har. Fordi spillet "tvinger" spillerne til å samarbeide på visse punkter i spillet dannes det ofte tilfeldige og midlertidige grupper for å nå et spesifikt mål. Når målet er nådd oppløses gruppen. For separert spilling er dette en

nødvendig del av spillingen. Vennskap av behag kan sammenlignes med de relasjonene spillere som viser inkluderende spilling ofte inngår i. For disse spillerne er det å møte nye mennesker for så å snakke og spille med dem et mål i seg selv. Disse relasjonene gir en glede og en tilfredsstillelse som blir begrunnelsen for relasjonen. Relasjonen trenger ikke nødvendigvis å utvikle seg til et dypere vennskap (selv om dette kan skje), og den trenger heller ikke å brukes til å oppnå noe i spillet. Gleden ved å møte personer og tilfredsstillelsen av muligheten for å gjøre dette er interessen for spillere i denne kategorien.

Det er viktig å huske at typen av sosiale relasjoner som inngås av spillere innenfor hver kategori kan variere og det er ingen bestemte regler for hvordan dette skjer. Med andre ord kan en vennsapsrelasjon gå over til et nytt nivå uavhengig av hvilken kategori spilleren kan sies å tilhøre. Kategoriene er definerte ut ifra hva som kan sies å være hovedfokus i spillet og ikke hva slags sosiale relasjoner som inngås. I sluttspillforeninger der spillere bruker svært mye tid sammen er det ofte rom for at relasjonene som inngås går ut over et rent nyttemessig perspektiv. En av informantene som tilhører kategorien ”utviklingsfokuset spilling” fikk besøk av en medspiller fra foreningen, og relasjonen kan da sies å ha gått ut over det rent spillermessige. En annen informant som tilhører kategorien inkluderende spilling fikk gjennom et annet spill en venn som han nå sidestiller med venner han har i den virkelige verdenen. Aristoteles inndeling av vennskap kan betegne de relasjonene som inngås i WoW. Likevel er sosiale relasjoner også i en virtuell sammenheng fleksible og dynamiske. Utgangspunktet for et hvert vennskap er ofte basert på noe annet enn ønsket om å få et vennskap basert på godhet og slik er det også i WoW. Selv om WoW i seg selv kan være et tynt grunnlag for et vennskap gir spillet en mulighet til å utforske en relasjon videre og kanskje finne grunnlag for en videre utvikling av et vennskap. I det et slikt vennskap tas inn i den virkelige verdenen har det likevel kvalitativt endret seg. Det har gått ifra en virtuell form til en virkelig form.

Vi må unngå å alltid sette vennskap i en virtuell sammenheng opp mot vennskap i den virkelige verdenen. En av grunnene til at det er variasjon i informantenes syn på vennskap gjennom spillet kan være at de har ulike definisjoner av vennskap i utgangspunktet. Dette gjør det vanskelig å beskrive den relasjonen de har til andre spillere i WoW. Som vist i dette avsnittet kan man finne flere forskjellige typer vennskap i WoW, på samme måte som man kan finne forskjellige typer foreninger. Ved å unngå å se sosiale relasjoner i online dataspill med samme ”briller” som vi ser sosiale relasjoner i den virkelige verdenen, kan vi se nærmere

på spillvennskapet i seg selv. Det er fruktbart å bruke Fernbacks (2007) fokus på forpliktelse i forhold til fellesskap også i sammenheng med vennskap. I tillegg brukes også tid og tillit som to sentrale prosesser i utviklingen av virtuelle vennskap. På grunnlag av dette kan man definere både vennskap og fellesskap i en online kontekst uten å måtte presse begrepene inn i den forståelsesrammen vi bruker i den virkelige verdenen. Dette er en mer interessant vinkling enn å til stadighet kritisere sosiale relasjoner som oppstår online for ikke å leve opp til den kvaliteten vi ser i den virkelige verdenen. I neste kapittel skal Tönnies (1974) og Durkheims (1984) klassiske forståelser av fellesskap ses opp mot fellesskap i WoW. Til slutt i analysen drøftes den nye forståelsen av fellesskap og sosiale relasjoner online basert på forpliktelse, tid og tillit.

Fellesskap i World of Warcraft vs. klassisk forståelse av fellesskap

Selv om Fernback (2007) mener fellesskapsbegrepet har blitt utvannet er det interessant å se på disse klassiske forståelsene i forhold til online dataspill. Vi skal nå se nærmere på om man bedre kan forstå fellesskap i forhold til WoW ved å ta utgangspunkt i Tönnies (1974) begreper ”Gemeinschaft” og ”Gesellschaft”, og Durkheims (1984) begreper ”mekanisk-” og ”organisk solidaritet”. Dette vil så settes opp mot de fire kategoriene av spillere. Det vil vises hvordan det er vanskelig å definere fellesskap i online dataspill hvis man forsøker å ”presse” denne typen fellesskap inn i et rammeverk tilpasset en annen kontekst. I WoWs sosiale verden er det et stort mangfold av grupper og sosiale relasjoner. Tönnies (1974) og Durkheim (1984) forsøkte å beskrive fellesskap ved å analysere samfunnet de var en del av. Deres teorier kan beskrive noen sider ved fellesskap i WoW, men det vil argumenteres for at en definisjon basert på forpliktelse, tid og tillit passer bedre.

Gemeinschaft og Gesellschaft

Gemeinschaft og Gesellschaft er altså beskrivelser av hvilken type sosial tilknytning som kjennetegner et samfunn. World of Warcraft er et virtuelt samfunn, men som Taylor (2006) og Castronova (2005) forklarer er ikke en slik virtuell verden upåvirket av den virkelige verdenen den eksisterer i. Ting som identitet, kjønn, rase, makt og følelser, aspekter vi har med oss i en hver sosial situasjon, påvirker også en virtuell verden. Dette gjør at det er interessant å se etter fellesskap i et samfunn med så varierte bakgrunner blant sine medlemmer. Tönnies sammenlignet ofte Gemeinschaft med de gamle bondesamfunnene. For ham var moderniseringen av verden en forandring av samfunnet mot et fellesskap mer likt Gesellschaft. Den mer kalkulerende og rasjonelle tankegangen som kjennetegner det moderne

samfunn satt opp mot de gamle bondesamfunnene overføres til WoW. Spillerne er ”barn av sin tid” og dette kjennetegner det fellesskapet som oppstår i spillet. Å finne Gemeinschaft i WoWs virtuelle verden er derfor vanskelig. WoW er et dataspill der det i første rekke er gjennomførelsen av spillmessige oppgaver som er målet. Derfor er flertallet av sosiale relasjoner som dannes i WoW, i utgangspunktet, basert på deres nytteverdi. Spillet ”tvinger” spillerne til å samarbeide, de blir avhengige av hverandre for å nå sine individuelle mål. Spillere må samarbeide og belønnes alltid på et individuelt nivå. Tankegangen er gjennomgående rasjonell der hver eneste belønning kalkuleres opp mot de tallemessige verdiene en karakter har og kjennetegnes av.

Men ved å se på den kategoriseringen av spillere er det én gruppe som er nærmere Gemeinschaft enn de andre, nemlig de i kategorien ”sammenknyttende spilling”. Det er mellom slike spillere man oftest ser sterke, nære bånd. Fordi spillerne i denne kategorien svært ofte spiller med venner fra den virkelige verdenen vil man også kunne si at de sosiale båndene er der for deres egen skyld og ikke som et middel for å nå noe annet. Foreninger oppbygd av venner fra den virkelige verdenen er ofte mindre (færre enn ti medlemmer) og reguleringen av atferd er mindre rasjonell og regelstyrt enn i større foreninger (Williams m.fl. 2006: 346). Likheten mellom de sosiale verdiene hos medlemmene i en slik forening kan også være stor fordi det er venner med en felles bakgrunn og livsforståelse fra den virkelige verdenen. Ser man etter Gemeinschaft i WoW er det derfor mest fruktbart å studere foreninger som består av spillere som kan sies å vise sammenknyttende spilling. De andre kategoriene er bedre definert som eksempler på Gesellschaft.

I sluttspillforeninger er det for eksempel ofte stor variasjon i medlemmenes bakgrunn. Som det har blitt vist tidligere er det visse typer spillere som blir medlemmer av seriøse sluttspillforeninger. Hr. Rød forklarte at han måtte forlate foreningen han startet med vennene sine og gå over til en forening der han kjente langt færre. De spillerne som er dedikerte nok til å være medlem av seriøse sluttspillforeninger er en minoritet i WoW og de samles derfor ofte på tvers av sosial bakgrunn. Spillere i slike foreninger kan som oftest kategoriseres som utviklingsrettede spillere. Dette betyr at det først og fremst er progresjon for foreningen og for individet som er i fokus for disse spillerne. Relasjonene mellom medlemmene kan bli nære og sterke, men som Ducheneaut m.fl. (2006: 412) påpeker skjer dette ofte innenfor subgrupperinger i foreningen. Foreningens interesse står fremst, men spillernes sosiale verdier kan variere betydelig. Dette kan også være en av grunnene til at lederskap blir viktig i større

foreninger. Uten samkjørte sosiale verdier og regler oppstår det lettere konflikter. Sluttspillforeninger kan likevel vise et samhold som nærmer seg Gemeinschaft. Fordi disse spillerne bruker svært mye tid sammen utvikler de sterkere sosiale relasjoner. Her er det vanskelig å bruke Tönnies begreper fordi relasjonene i WoW kan være kjennetegnet både av Gemeinschaft og Gesellschaft samtidig.

Mekanisk og organisk solidaritet

I WoW er det som nevnt ofte bred variasjon i spillernes bakgrunner. Den homogeniteten og de like livserfaringene som kjennetegner et samfunn med mekanisk solidaritet er vanskelig å finne i WoW. Som hos Tönnies må man se på de forskjellige kategoriene og ikke på spillerne som en felles, homogen masse. Mekanisk solidaritet gjør seg mest gjeldende blant spillerne som viser sammenknyttende spilling. Her er det mest sannsynlig at lik livserfaring og dermed lik verdensforståelse gjør seg gjeldende. Om det eksisterer klare skiller mellom rett og galt hos spillere i denne kategorien gav intervjuene ingen indikasjoner på. Det er dermed vanskelig å finne grupper i WoW som ser ut til å være nært hans forståelse av mekanisk solidaritet. Det varierer likevel mellom kategoriene der man kan si at sammenknyttende spilling er nærmest mens inkluderende spilling er lengst unna mekanisk solidaritet.

Durkheim baserer skillet mellom mekanisk og organisk solidaritet på industrialiseringen og arbeidsfordelingen som fulgte. Spesialiserte oppgaver fører til et samfunn kjennetegnet av pluralitet, noe som er essensielt i organisk solidaritet. Det er svært mange flere mulige oppgaver å utføre i den virkelige verden enn i WoW, men spillet baserer seg på at forskjellige personer må utføre spesialiserte oppgaver og i fellesskap nå et mål. I et samfunn kjennetegnet av organisk solidaritet er menneskene avhengige av at hver person utfører sin spesifikke oppgave. For Durkheim var det et kjennetegn ved mekanisk solidaritet at individene var helt uavhengige av hverandre. De utførte de oppgavene de trengte å gjennomføre for å holde seg i live på egenhånd. Dette er også tilfelle i spillet; en person er ikke avhengig av andre spillere for å kunne spille. Men hvis en spiller setter seg høyere mål er han/hun ofte helt avhengig av å samarbeide med andre der hver spiller har sin spesialiserte oppgave. En slik spesialisering av arbeidsoppgaver ligger altså innebygd i spillet. Spesielt i sluttspillforeninger er denne avhengigheten mellom medlemmene svært sentral. I de vanskeligste delene av spillet kan det at én person av tjuefem gjør en feil, bety at alle feiler. Det at samarbeid og spesialiserte oppgaver er så sentralt i WoW gjør at organisk solidaritet er mest utbredt. Samtidig ser man at regulering av atferd er kjennetegnet av det Durkheim ville

kalt ”oppretholdende karakter”. Informantene gav uttrykk for at det er viktig å la spillere kunne prøve og feile uten at de får negative reaksjoner fra andre spillere.

Tönnies og Durkheim kan altså belyse visse sider av fellesskap i WoW. Den mest fruktbare innfallsvinkelen er å studere foreningene fordi det er her samhold i spillet gjør seg mest gjeldende. Problemet er at de forskjellige typene av foreninger og spillernes varierende grunner for å spille gjør at det er vanskelig å sette foreningene inn under noen av begrepene til Tönnies og Durkheim. Det er foreninger som har aspekter av Gemeinschaft i seg og det er andre som heller mer mot Gesellschaft. Det er også foreninger som viser begge typene av sosiale relasjoner. Man finner foreninger som viser noe mekanisk solidaritet mens andre er mer kjennetegnet av organisk solidaritet. Problemet blir at begrepene blir for generelle og er ikke tilpasset de store ”individuelle” forskjellene som spillerne innehar og som former strukturene og relasjonene i WoW. Her er det mer fruktbart å bruke Fernbacks fokus på forpliktelse, men i tillegg bruke aspektene tid og tillit. De variasjonene som ikke passer inn under Tönnies og Durkheims begreper er lettere å forstå ut ifra disse tre aspektene. I det følgende vil den nye forståelsen av fellesskap og vennskap i WoW som det argumenteres for i oppgaven bli drøftet. Denne forståelsen baseres på forpliktelse, tid og tillit. Vi skal så se hvordan denne forståelsen bedre beskriver de variasjonene vi ser innenfor foreningene og de sosiale relasjonene i WoW.

Diskusjon

I dette kapittelet vil resultatene av analysen drøftes og det vil argumenteres for at en ny forståelse av sosiale relasjoner i online dataspill er nødvendig. Vi har i de tidligere kapitlene sett at (1) spillerne i WoW viser stor variasjon i sosialitet, målsetting og begrunnelser for å spille. På grunnlag av dette har spillerne blitt kategorisert i fire kategorier. (2) Foreningenes funksjon og form i spillet har blitt beskrevet. Laug og idrettslag har så blitt sammenlignet med foreningene i WoW. Dette har så blitt drøftet i sammenheng med kategoriseringen av spillerne. (3) Vi har så sett nærmere på vennskap i online dataspill. Ved å bruke kategoriseringen av spillerne har det blitt argumentert for at begrepet ”vennskap” har ulik betydning for forskjellige spillere. I tillegg viser spillerne variasjoner i hvor mye verdi de legger i de sosiale relasjonene som oppstår i en virtuell verden. (4) Til slutt har Tönnies’ (1974) og Durkheims (1984) forståelser av fellesskap blitt sammenlignet med de sosiale relasjonene som eksisterer i WoW. Analysen har vist at det er vanskelig å forstå sosiale prosesser i online dataspill hvis man ser på spillergruppen som en helhet. Kategoriseringen av spillerne har vist at hvordan sosiale prosesser fungerer i WoW, var avhengig av hvilken type spillere vi så på. I dette kapittelet vil en ny forståelse av sosiale relasjoner, som ikke bygger på tradisjonelle definisjoner, presenteres. I online dataspill kan ikke tradisjonelle begreper som ”nærhet” og ”følelsesmessig støtte” brukes i sammenheng med ”vennskap”. Det vi må se på er tid, tillit og forpliktelse.

Variierende forståelse av fellesskap og sosiale relasjoner

Fernback (2007) viser i sin studie ”Beyond the Diluted Community Concept: A Symbolic Interactionist Perspective on Online Social Relations” at emosjonelle og støttende aspekter ved sosiale relasjoner på internett ikke eksisterer i nevneverdig grad. Hans informanter forklarer at sosiale relasjoner over nettet kan gi en følelse av samvær, men avviser samtidig de nære og tette båndene som forbindes med fellesskap. Dette er likt den definisjonen av nettsamfunnet som Bråten (1987) gir. Bråten (1987) forstår nettsamfunnet som en slags hybrid av Gemeinschaft og Gesellschaft, av mekanisk og organisk solidaritet. Mennesker møtes i nettverk, men det er lav grad av nærhet eller varme i slike sosiale relasjoner. Uttalelsene til informantene i denne oppgaven bekrefter dette. Skillet mellom sosiale relasjoner i den virkelige verdenen og sosiale relasjoner i WoW er for de fleste klart, selv om hvor dette skillet settes varierer noe. Man kan utvikle vennskap gjennom spillet, men før dette

vennskapet eventuelt tar steget over i den virkelige verdenen ses den på som en lavere grad av vennskap. Virtuelle vennskap er ikke så sterke og viktige som vennskap i den virkelige verdenen.

Det er disse variasjonene i sosialitet dagens forskning på online dataspill overser. Denne forskningen forsøker å vise likhetene mellom sosiale relasjoner i den virkelige verdenen og sosiale relasjoner i virtuelle verdener. Men i denne sammenligningen overses de viktige forskjellene innad i spillergruppen. Williams m.fl (2006), Steinkuehler & Williams (2006) og Taylor (2006) tar for seg de spillerne som er mest sosiale. De ser etter likheter mellom relasjonene i virtuelle og virkelige verdener ved å ta utgangspunkt i en minoritet. Dette kan være et resultat av at forskningen på online dataspill bygger videre på forskning på MUDs. Da denne typen spill var mest populær var det de aller mest interesserte som var brukere. I dagens marked for online dataspill har MMOs blitt "mainstream" og millioner av personer spiller slike spill. Vi får da en mye større variasjon i brukermassen og sosialiteten online vil bli mer nyansert. Denne oppgaven har vist at det er store variasjoner i hvordan spillere er sosiale i WoW. Selv de spillerne som kan regnes som svært sosiale setter fortsatt skiller mellom virkelige og virtuelle sosiale relasjoner. Steinkuehler & Williams (2006: 13) viser til hvordan stemningen i online dataspill er "leken og lett". Men dette fører til at mer alvorlige temaer som tas opp av spillerne blir vitset med og omformulert til noe morsomt. Dette gjør at stemningen holdes oppe, men det lukker samtidig for at spillerne tar opp mer følsomme temaer. Hr. Rød kommenterte i sitt intervju hvordan man må holde seg til spillermessige ting hvis man vil bli en god spiller. Det er ikke rom for å snakke om hva som helst. Den emosjonelle og nære sosiale støtten som for eksempel Rheingold (Rheingold 1993), Taylor (2006), Ducheneaut m.fl. (2006) og Steinkuehler & Williams (2006) mener kjennetegner fellesskap på nettet og i online dataspill er ikke normen, men heller unntaket.

En ny forståelse av fellesskap og sosiale relasjoner

Man må forstå sosiale relasjoner i online dataspill ved bruk av en annen ramme enn den man bruker på sosiale relasjoner i den virkelige verdenen. Med utgangspunkt i Fernback (2007), Henderson & Gilding (2004) og Bråten (1987) argumenteres det her for tre aspekter som avgjør i hvilken grad en sosial relasjon i online dataspill regnes som vennskap og videre om sosiale grupper kan ses på som fellesskap. Disse tre aspektene er tid, tillit og forpliktelse. Ved å ta utgangspunkt i disse tre aspektene kan man betegne en sosial relasjon i online dataspill

etter i hvor stor grad aspektene er tilstede. Med økende grad og tilstedeværelse utvikles ”spillvennskap” og ”online fellesskap”. Disse to begrepene vil drøftes i slutten av kapittelet.

Tid er sentralt i dannelsen av sosiale relasjoner. Selv om online dataspill åpner for at sosiale relasjoner dannes svært raskt, vil de ikke kunne utvikle seg til noe mer uten tid. Flere av informantene nevnte at det er vanskelig å utvikle vennskap gjennom spillet fordi de ikke kunne vite om de andre spillerne virkelig er den personen de utgir seg for. Ved å tilbringe mye tid sammen vil spillerne kunne se om hverandres atferd er konsistent. Spillerne blir bedre kjent med hverandre. Ved at spillere i online dataspill bruker mye tid sammen vil de sosiale båndene mellom dem kunne styrkes. De vil også kunne finne felles interesser utenom WoW og grunnlaget for en sterkere relasjon blir større. Grupper der medlemmene er sammen over lengre tid vil derfor ha mulighet til å utvikle en følelse av fellesskap. Men tid alene er ikke nok.

Henderson & Gilding (2004) ser på hvordan *tillit* er fundamentalt i relasjonsbygging på internett. De ser at med tillit som utgangspunkt kan sosiale relasjoner på internett utvikles til vennskap. For alle informantene var tillit et viktig aspekt ved det å spille sammen med andre. I WoW er det en mengde normer og regler. WoW er et sosialt spill der samarbeid og samhandling er viktig og det er viktig at spillerne kan stole på at disse normene og reglene følges. Dette kunne ha vært problematisk i sammenheng med den anonymiteten spillerne har. Likevel kan tillit knyttes til karakteren spillerne brukes. Siden det legges mye tid og arbeid i å utvikle en karakter er ikke spillerne anonyme i den vanlige betydningen av ordet. Ingen trenger å vite noe om en spillers virkelige identitet, men karakteren blir spillerens symbolske identitet i spillet. Man får en pseudonymitet (Donath 1999: 20). Handlinger en spiller gjør vil knyttes til spillerens karakter. Tillit mellom spillere utvikles etter hvert som de bruker mer tid sammen og følger de normene og reglene som er i spillet. I situasjoner der det er avgjørende at alle spillerne gjør de oppgavene de skal gjøre, blir tillit enda mer sentralt.

Fernback (2007) beskriver hvordan *forpliktelse* er en viktig prosess for dannelsen av fellesskap online. Dette fordi begrepet ”fellesskap” har flere betydninger og forståelsen av begrepet varierer fra person til person. Man trenger likevel ikke en felles forståelse av begrepet så lenge medlemmene viser forpliktelse til det sosiale nettverket. Sosiale nettverk på nettet og i online dataspill er noe potensielt temporært, men hvis medlemmene viser en sterk forpliktelse overfor gruppen kan nettopp dette være med på å samle dem sammen til et online fellesskap. Det samme vil gjelde for vennskap. Hvis to personer forplikter seg til den sosiale

relasjonen de har i et online dataspill vil dette kunne utvikle seg til et spillvennskap. Dette er det Fernback (2007) mener er utviklingsgrunnlaget for fellesskap online. Tid sammen, tillit og forpliktelse er altså prosessene som avgjør graden av styrke i den sosiale relasjonen og følelse av fellesskap i gruppen.

Ser man disse tre aspektene sammen, har de en klar nyttemessig karakter. Forpliktelse, tid og tillit rettet mot samhandlingen. Slike sosiale relasjoner ligner mer på det Aristoteles kalte vennskap av nytte enn vennskap basert på godhet. Men sosiale relasjoner i online dataspill blir en slags hybrid av dette, relasjonen plasserer seg et sted mellom Aristoteles' nytte og godhet. Det er behov for en ny definisjon av sosiale relasjoner i online dataspill:

Interpersonlig samhandling som over tid preges av sosial forpliktelse og tillit.

Denne definisjonen forklarer hvordan sosiale relasjoner oppstår og utvikles i online dataspill. Ser man definisjonen opp mot grupper kan den også forklare utviklingen av fellesskap i online dataspill. Den følelsesmessige og støttende karakteren som online fellesskap og sosiale relasjoner tillegges i annen forskning er ikke nødvendig i denne sammenhengen. Å kritisere de sosiale relasjonene i WoW for ikke å nå opp til Aristoteles vennskap av godhet gir oss ikke en bedre forståelse av sosiale relasjoner i virtuelle verdener. Personer som spiller WoW gjør det i utgangspunktet fordi det er gøy. Som i alle andre sosiale kontekster utvikles det vennskap og uvennskap, hygge og uhygge, men alltid i varierende grad. Online dataspill er ikke område for Gemeinschaft eller Gesellschaft, mekanisk eller organisk solidaritet. Det er et område for en ny type relasjon med både "nære" og "fjerne" aspekter. Samtidig er det ingen garanti for fellesskap eller relasjonsbygning i et slik spill. På bakgrunn av dette er det nødvendig å forklare de to nye begrepene som er mer passende for relasjonene i et online dataspill; "spillevenn" og "online fellesskap".

Spillevenn er en betegnelse på de sosiale relasjonene som kan oppstå innenfor en virtuell spillverden. Som forklart i oppgaven kan ikke våre relasjonsbetegnelser fra den virkelige verdenen beskrive sosiale relasjoner online. En spillevenn defineres ut ifra tid, tillit og forpliktelse. Graden av "styrke" i relasjonen er avhengig av hvor mye disse aspektene er en del av den. Dette gir samtidig rom for den varierende bruken av begrepet "venn" som informantene viser. Det at noen av informantene mente vennskap ikke kunne oppstå gjennom

WoW forklares av en modell under (Fig 1.). Disse personene føler ikke at spillet gir godt nok grunnlag for tillit og forpliktelse. For dem kan ikke relasjonene oppnå den nødvendige grad av tid sammen, tillit til hverandre og interpersonlig forpliktelse til å kunne kalles vennskap. Det omvendte er tilfellet for de informantene som opplyste om at sosiale relasjoner gjennom spillet kunne være akkurat like genuine som i den virkelige verdenen. Denne modellen illustrerer forholdet mellom forpliktelse, tid og tillit og hvordan dette påvirker den sosiale relasjonen.

Modellen viser hvordan spillkarrieren kan utvikle seg. Fra man begynner å spille WoW er det fullt mulig å ikke være sosial i det hele tatt. Velger man å bruke tid sammen med andre øker graden av sosialitet. Hvis dette interpersonlige samværet fører til at det utvikles tillit mellom personene øker graden av sosialitet enda mer. Ved at det oppstår forpliktelser mellom spillerne oppnås spillvennskap, eller innenfor en gruppe, *online fellesskap*. Et slikt fellesskap ligner på de sosiale relasjonene Bråten (1987) definerte som tilstedet i nettsamfunnet. Spillerne er "nære" ved at de bruker mye tid sammen i gruppen, men er samtidig "fjerne" fordi de aldri har møtt hverandre personlig. Spillvennskap og online fellesskap er en veldig høy grad av sosialitet innenfor spillet. For at vennskapet skal kunne ta et kvalitativt steg videre må relasjonen overføres til den virkelige verdenen. Vennskapet har da gått over til å være en sosial relasjon i den virkelige verdenen og regnes ikke lenger som spillvennskap. Den sosiale relasjonen startet innenfor spillet, men har blitt overført til den virkelige verdenen.

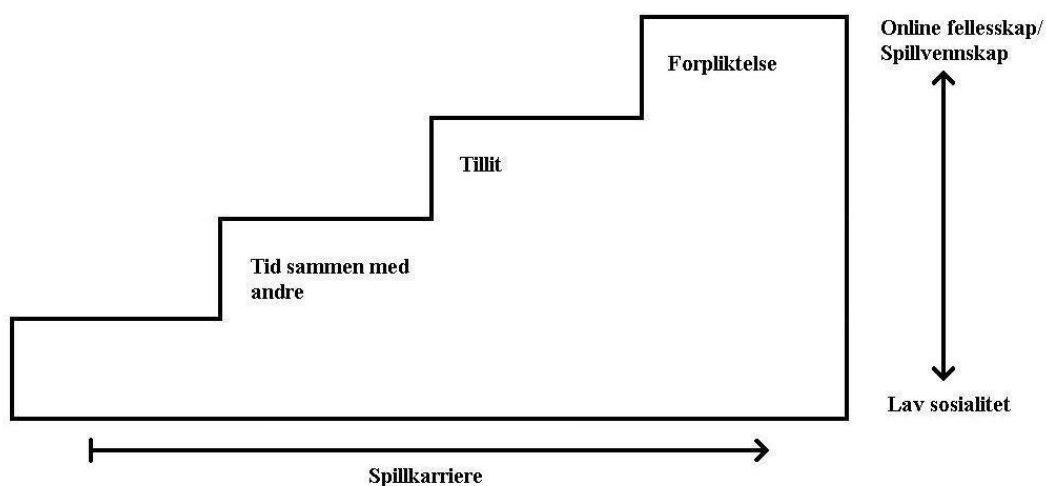


Fig. 1: Modellen viser hvordan de tre aspektene ved online sosiale relasjoner bygger på hverandre. Gjennom å bruke mye tid sammen utvikles gjensidig tillit, denne tilliten gir så grunnlag for forpliktelse til relasjonen. Den viser også hvordan det er mulig å spille alene, eller sjeldent med andre. Da vil verken tillit eller forpliktelse oppstå.

Modellen er utviklet med utgangspunkt i kategoriseringen av spillerne og hvilke forskjeller som eksisterer innenfor spillergruppen. Basert på spillernes hovedfokus i spillet viser de forskjellig grad av interpersonlig samhandling, tillit og forpliktelse til andre spillere. Samtidig vektlegger de i ulik grad viktigheten av foreninger. Ut ifra dette sammenlignes kategoriene av spillere med hvor mye de kan sies å oppfylle kravene til spillvennskap og online fellesskap. Dette kommer klarere frem i neste modell (Fig. 2)

Ved å bruke denne modellen opp mot kategoriseringen av spillerne ser vi at det ikke nødvendigvis vil utvikles spillvennskap eller online fellesskap gjennom å spille WoW (Fig. 2). Vi kan først se på spillerne i kategorien separat spilling. Her er det liten mulighet for å utvikle spillvennskap eller bli del av online fellesskap. Fordi verken forpliktelse eller tillit overfor andre spillere utvikles, holder relasjonene seg på et rent nyttebasert nivå. For spillerne som viser inkluderende spilling er det tid sammen med andre som er viktigst og relasjonen trenger nødvendigvis ikke å utvikle seg. Det tiltrekkende ved spillingen er muligheten til stadig å komme i kontakt med nye mennesker. Spillerne i kategorien for sammenknyttende spilling spiller mye med venner fra den virkelige verdenen. De har da allerede tillit til hverandre fordi relasjonene er allerede etablerte. De trenger likevel ikke ha noen forpliktelser ovenfor hverandre. Dette viser seg ofte i at venner etter hvert skiller lag når de mest dedikerte blir del av mer seriøse foreninger. Det er i kategorien for utviklingsfokustert spilling at mulighetene for spillvennskap og online fellesskap er størst. Fordi disse spillerne bruker mye tid sammen, har utviklet tillit og er svært avhengige av at alle viser forpliktelser overfor hverandre, er det stor mulighet for at den høyeste graden av sosial tilknytning i spillet utvikles.

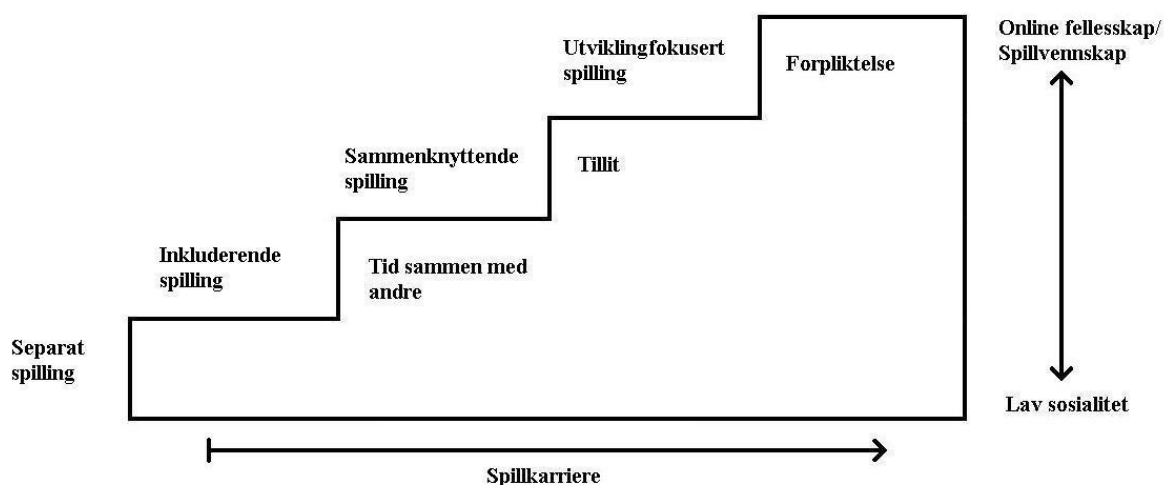


Fig. 2: Her ser vi modellen med kategoriene satt inn. Som vi ser har de forskjellige kategoriene økende grad av sosial "tilknytning". Det er likevel viktig å huske at det er rom for mobilitet innenfor og imellom kategoriene.

Denne nye definisjonen av sosiale relasjoner i online dataspill er altså mer nyansert i framstillingen av online sosialitet. Definisjonen gir rom for den svært varierende graden av sosialitet som finnes i slike spill. Samtidig unngås den ufruktbare sammenligningen med sosiale relasjoner i den virkelige verdenen. Modellen gir et enkelt bilde av hvordan sosiale relasjoner i online dataspill utvikles, opprettholdes eller endres. Modellen åpner samtidig for fleksibilitet innad i kategoriene. Det er fullt mulig for en spiller som tilhører kategorien for separat spilling å ha stor tillit til andre spillere, eller for en spiller i kategorien for utviklingsfokustert spilling å til tider vise lav grad av sosialitet. Dette er en side ved WoW som har ført til dets suksess. Modellen gir rom til de store variasjonene man ser innenfor sosiale relasjoner i online dataspill.

Sosiale relasjoner i forandring

Å sammenligne sosiale relasjoner i et online dataspill med sosiale relasjoner i den virkelige verdenen blir feil da rammebetingelsene er forskjellige. Det har i denne oppgaven blitt forklart hvordan WoW (allerede fra produksjon) er konstruert for å være et sosialt dataspill. Økende bruk av bredbånd og annen teknologi gjør det mulig for mennesker å være koblet opp på internett kontinuerlig. Dette har gitt MMO-sjangeren et voldsomt løft. Spillere kan nå være online i timevis uten å måtte tenke på økonomiske følger eller opptatt telefonlinje. I oppgaven har det blitt vist at ny teknologi og nye spill har ført til at online dataspill, og spesielt WoW, har hatt voldsom økning i antallet brukere de siste årene. I løpet av de siste ti årene har online dataspill gått ifra å være et nisjeprodukt til å bli en del av svært mange personers liv. Dette har også ført til at MMOs har gått fra å være spill for de spesielt interesserte til å bli spill for de fleste. Som en følge har diversiteten i brukermassen hos slike spill økt betydelig. Denne utviklingen må forskningen på online dataspill følge. Der man tidligere kunne behandle spillerne som en mer homogen masse er de virtuelle samfunnene nå blitt langt mer like samfunnene i den virkelige verdenen. "Innbyggerne" har forskjellige grunner til å spille og forskjellige mål med spillingen. Det har i oppgaven blitt gjort en sammenligning av fellesskap og vennskap i den virkelige verdenene opp mot fellesskap og vennskap i WoW. Likheter mellom foreningene i WoW og idrettslag og laug i den virkelige verdenen har blitt drøftet. Det har så blitt argumentert for en ny forståelse av sosiale relasjoner i sammenheng med online dataspill.

Bråten (1987) forklarer hvordan vår kultur påvirker vår forståelse og tolkning av datateknologien. Dette kan vi se ved å ta for oss dagens forskning på online dataspill. Her tas det utgangspunkt i vår forståelse av sosiale relasjoner i den virkelige verdenen når online verdener skal studeres. Dette fordi vår kultur ikke innehar et begrepsapparat for å forstå sosiale relasjoner i virtuelle verdener Bråtens forklaring kan også si noe om den vanlige spillerens forståelse av online dataspill.

”Kulturell integrasjon (samordning). Forholdet mellom de forestillinger, verdinormer og symboler som medlemmene av det sosiale system til daglig bruker som regler for å (sam)tale, tolke og (sam)handle og de spesielle modeller, regler og tegn som knytter seg til bruken av databasert informasjonsteknologi” (Bråten 1987: 45).

Bråten beskriver her de samfunnsmessige prosessene som former og kontrollerer spillernes opplevelse og syn på den virtuelle verdenen. Problemet er at den forståelsen som presses på spillerne ikke er tilpasset de nye relasjonene som vil oppstå gjennom virtuelle verdener. Vi må unngå å ta utgangspunkt i vår gamle forståelse av sosiale relasjoner. Den forståelsen passer ikke til de virtuelle utgavene av vennskap og fellesskap; spillevenn og online fellesskap. Ogburn (1964) snakket om *kulturelt etterslep* i sin bok ”On Culture and Social Change”. Han definerer dette på følgende måte:

”A cultural lag occurs when one of two parts of culture which are correlated changes before or in greater degree than the other part does, thereby causing less adjustment between the two parts than existed previously” (1964: 86).

I denne sammenheng har den teknologisk-materielle delen av kulturen forandret seg raskere enn den sosiale delen. Vi har altså et begrepsapparat for sosiale relasjoner som henger etter den teknologiske utviklingen. Ved å bruke den tradisjonelle forståelsen av sosiale relasjoner i forbindelse med online dataspill har man oversett viktige aspekter ved disse prosessene. Det blir vanskelig for spillerne å beskrive sine sosiale relasjoner i spillet fordi de ikke har et begrepsapparat som er tilpasset sosiale relasjoner i en virtuell verden. Dermed ser man den store variasjonen i definisjoner av vennskap og sosiale relasjoner informantene indirekte gir uttrykk for.

For å kunne forstå sosiale relasjoner i online dataspill er kategoriseringen av spillerne nødvendig. I denne oppgaven har det på grunnlag av spillernes hovedfokus blitt definert fire kategorier; separert spilling, inkluderende spilling, sammenknyttende spilling og utviklingsfokusert spilling. Disse kategoriene omfavner store variasjoner i sosiale relasjoner og sosial atferd innen WoW. Kategoriene åpner samtidig opp for at spillerne er en heterogen gruppe med dynamisk målsetting og fokus i spillet. Kategoriene viser også at å forsøke å forstå online sosiale relasjoner uti fra samme rammeverk som brukes på sosiale relasjoner i den virkelige verdenen er ufunksjonelt. Jakten på Gemeinschaft online har gitt en forskning som overser den store variasjonen som finnes i online sosialitet. Dermed finner forskningen det den leter etter til en viss grad. Ved å ta utgangspunkt i definisjoner av fellesskap og vennskap som ikke er tilpasset den konteksten online dataspill gir, er det vanskelig å forstå informantenes varierende holdninger. Online dataspill kan ikke defineres som Gemeinschaft eller Gesellschaft, og heller ikke som mekanisk eller organisk solidaritet. Man kan heller ikke si at slike spill fungerer som tredje steder. Dette er å forenkle et svært komplekst felt og å homogenisere en gruppe mennesker som er svært variert.

Konklusjon

I denne oppgaven har det blitt sett nærmere på fellesskap og sosiale relasjoner i online dataspillet World of Warcraft. Dette er det mest populære spillet innenfor sin sjanger og er derfor et godt utgangspunkt for studier på dette feltet. En gjennomgang av spilllets bakgrunnshistorie og funksjon har vist at sosiale aspekter er sentrale i utformingen av spillet allerede på produksjonsstadiet. Spilllets oppbygning belønner samarbeid og samhandling. Videre har klassisk og nyere forståelse av fellesskap blitt drøftet. I tillegg har aktuell forskning på online dataspill og internett blitt gjennomgått. Felles for denne forskningen er at den ser på fellesskap i den virkelige verdenen og forsøker å bruke denne forståelsen på i en virtuell kontekst. Deretter har de metodiske aspektene ved oppgaven blitt diskutert. Det har blitt argumentert for bruken av kvalitative intervjuer som forskningsmetode. Datamaterielt fra intervjuene har så blitt analysert og dette har resultert i en kategorisering av spillerne. Denne kategoriseringen ble gjort med grunnlag i spillernes hovedfokus i WoW. Kategoriene var utviklingsfokuserert spilling, sammenknyttende spilling, inkluderende spilling og separert spilling. I oppgaven ble så disse kategoriene drøftet opp mot begrepene ”fellesskap” og ”vennskap”. Foreningene i WoW sto sentralt i drøftingen av fellesskap. Det ble vist en sterk sammenheng mellom spillerkategori og hvilken type forening de var medlem av. I drøftingen av vennskap var også kategoriseringen essensiell. Varierende definisjoner og verdsettelse av sosiale relasjoner i WoW kan ses i sammenheng med spillerkategoriene. Til slutt i oppgaven har en ny definisjon av sosiale relasjoner blitt presentert. Det har blitt argumentert for at det tradisjonelle begrepsapparatet for fellesskap og sosiale relasjoner ikke gir rom for de variasjonene vi ser i sosialitet innenfor virtuelle verdener.

Gemeinschaft, som bondesamfunnet, er en del av fortiden mens datakulturen er fremtiden. Om tapet av sosiale bånd som Putnam (2000) argumenterer for gjør fremtiden til en upersonlig og isolert verden er ikke opp til denne oppgaven å si. Det som er sentralt er at definisjonene av sosiale relasjoner og fellesskap på internett og online dataspill, må unngå å henge fast i ”gamle” definisjoner. Ved å utvikle en mer nyansert forståelse av sosiale relasjoner i virtuelle verdener kan vi bedre forstå hva det er vi søker i de sosiale relasjonene i den virkelige verdenen. Det er mer fruktbart å sette denne nye forståelsen av sosiale relasjoner i virtuelle verdener opp mot vår forståelse av sosiale relasjoner i den virkelige verdenen. Å bruke gamle forklaringer på nye prosesser kan være et godt utgangspunkt. Men å basere hele

vår forståelse av nye prosesser på tradisjonelle begreper og definisjoner kan føre til at vi overser sentrale forskjeller. Det har i denne oppgaven blitt argumentert for at forskningen på online dataspill fortsatt henger igjen i tradisjonelle begrepsapparater som ikke passer virtuelle verdener. Som svar på dette ble en ny definisjon av sosiale relasjoner i sammenheng med online dataspill presentert. Fokus for definisjonen er tid, tillit og forpliktelse. Dette er prosesser som fungerer uavhengig av lokalitet og at mennesker møtes personlig.

Med datakulturen har vi fått sosiale relasjoner som er både nære og fjerne samtidig. Mennesker kan samhandle og samarbeide i timevis hver eneste dag uten å noen gang se hverandre. Disse relasjonene kan ikke imøtekomme vårt behov for emosjonell støtte og nærhet. Men sosiale relasjoner i online dataspill skal ikke kritiseres for dette. De er relasjoner i en ny kontekst og med et nytt innhold. De er en komplimentering av den virkelige verdens sosiale relasjoner, ikke et alternativ. I denne oppgaven ble det tatt utgangspunkt i følgende problemstilling:

World of Warcraft: En moderne arena for fellesskap og vennskap? Hvordan spilleres varierte sosialitet i en virtuell verden setter spørsmål ved vår forståelse av samhold og sosiale bånd.

WoW er ikke en moderne arena for den gamle forståelsen av fellesskap og vennskap. Online dataspill er heller en arena for en moderne forståelse av fellesskap og vennskap. Dette er sosiale relasjoner som bygger på andre prosesser enn nærhet, støtte og varme. Online dataspill er laget for at brukerne skal ha det gøy. I tillegg til dette har det utviklet seg en virtuell sosialitet som millioner av mennesker trives med. Denne sosialiteten skal likevel ikke forveksles med sosialitet i den virkelige verdenen. Selv om teknologien har kommet langt er vi fortsatt avhengige av våre sosiale relasjoner i den virkelige verdenen. Etter hvert som vi får en bedre forståelse av hva sosiale relasjoner i virtuelle verdener gir oss, vil vi kunne komme nærmere en forståelse av hva det er som kjennetegner menneskelig nærhet og kontakt. Ved å bedre forstå sosiale relasjoner i en virtuell verden vil vi samtidig få en bedre forståelse av sosiale relasjoner i den virkelige verdenen.

Noter

¹ Episoden vant en Emmy

² WoW er perseptuelt, ikke sensorisk eller objektivt.

³ Spillets programvaremessige oppbygning og funksjon.

⁴ Dataspill personer kan spille sammen gjennom datanettverk.

⁵ ”Internett” er opprinnelig betegnelsen på nettverk av teknisk-materielle nettverk. Med andre ord er internett betegnelsen på nettverk av PC’er og lignende teknologier som er koblet sammen i et enda større nettverk. WWW (World Wide Web) er programvaresystemet som styrer dette nettverket (Reagan 2002: 2-3). Det vi forbinder med ”internett”, som for eksempel e-mail, nettlesere, youtube og lignende er altså egentlig ”WWW” og ikke ”internett”. Bruken av ”internett” som fellesbetegnelse på det teknisk-materielle nettverket og programvaren som styrer dette er likevel så utbredt at begrepet ”internett” i denne oppgaven vil bli brukt som en slik fellesbetegnelse.

⁶ Tidligere nettbaserte spill brukte interne nettverk i tiden før internett ble utviklet.

⁷ Selskapet som har produsert og driver World of Warcraft.

⁸ Chat = Elektronisk tekstbasert samtale.

⁹ Druid = ”Skogstrollmann”.

¹⁰ Paladin = Hellig ridder.

¹¹ Warlock = ”Mørk” magiker.

¹² Forheksing er en av flere måter man kan utbedre utstyr og andre ressurser på.

¹³ En organisering av spillere som på grunnlag av felles mål og interesser danner en mer permanent gruppe.

¹⁴ Den virtuelle verdenen i WoW er delt opp i flere områder tilpasset spilleres nivå. Områdene kan sammenlignes med fylker på et kart.

¹⁵ Den vanligste løsningen er bruk av head set der en mikrofon er festet til høretelefonene.

¹⁶ MSN = Populært chatteprogram over internett

¹⁷ Bonding har jeg oversatt til sammenknyttende.

¹⁸ Bridging har jeg oversatt til inkluderende

¹⁹ WD-40 er en spray som brukes til å løsne rustne skruer, smøre dørhanker og lignende

²⁰ Person vs. Person = Personer spiller mot hverandre (vedlegg 1).

²¹ Foreninger som forsøker å gjennomføre de vanskeligste monstersonene i spillet (vedlegg 1).

²² En liste over hjelpemidler brukt i sammenheng med gjennomføringen av oppgaven kan ses i vedlegg 6.

²³ Intervjuguiden viser rekkefølgen av de spørsmålene og temaene som skal tas opp i et intervju. Guiden gjør det enklere for forskeren å komme med konkrete spørsmål. I tillegg er det enkelt å stille de samme spørsmålene under hvert intervju (Thaagard 1998: 86-89).

²⁴ Det viste i hvert fall rent forskningsmessig at geografisk nærhet ikke var noen forutsetning for dannelsen av sosiale nettverk gjennom WoW.

²⁵ Et taleprogram over nett der man snakker til hverandre ved bruk av mikrofon.

²⁶ Som det kommer frem i Williams m.fl. (2006) studie er sluttspillforeninger en populær foreningsform. Det er derfor fruktbart å skille mellom ”vanlige” sluttspillforeninger og ”seriøse” sluttspillforeninger. Forpliktelse, tidsbruk og kunnskapsnivå ligger mye høyere i de seriøse sluttspillforeningene enn i de vanlige (Yee 2005).

²⁷ I analysen er navnene til informantene anonymisert. For enkelhets skyld har de fått navn etter forskjellige farger. Også andre ting som kan beskrive informantene (foreninger, servere og lignende) har fått nye navn.

²⁸ Noe lengre utdrag fra to av intervjuene finnes i vedlegg 7. Dette kan gi et bedre inntrykk av hvordan intervjuene ble gjennomført. I tillegg får man et mer direkte innblikk i informantenes resonnering og tankegang.

²⁹ Den øverste lederen i en forening.

³⁰ En person med høyere rang i en forening.

³¹ Raid = Angrep på en spillsone med monstre (vedlegg 1).

³² Quest = Oppdrag. WoW gir spillerne oppdrag som de utfører for belønning (erfaringspoeng, ressurser, valuta)

³³ Instans = Monstersoner.

³⁴ Forskjellige magiske drikker og andre ressurser gir karakterene ekstra helse, magi og så videre. Dette er helt nødvendig for å kunne gjennomføre de vanskeligste delene av spillet.

³⁵ Å drepe samme monstre over lengre tid for å samle ressurser (vedlegg 1).

³⁶ Organisering og administrering av medlemmer er vanlige oppgaver for en offiser.

³⁷ Heal = Helbrede. For noen klasser er det å helbrede andre medspillere en sentral oppgave i spillet.

³⁸ Server = Kraftig PC eller ”tjener” som spillere kobler seg opp mot. (vedlegg 1).

³⁹ Random = Tilfeldig.

⁴⁰ Det daværende øverste nivået en spiller kunne nå.

⁴¹ Dataspill kan være laget for én spiller (énspillerspill) eller for flere (flerspillerspill).

- ⁴² Mikrofonbasert program der man kan snakke med andre personer.
- ⁴³ Populært chatteprogram.
- ⁴⁴ Social presence = sosial tilstedeværelse.
- ⁴⁵ Kalles "alt" i spillet (for alternativ). En spiller betaler for ett abonnement, men kan ha flere karakterer på dette abonnementet.
- ⁴⁶ Gild/laug = Kalles vanligvis "guild" av spillerne i WoW. I denne oppgaven brukes likevel begrepet "foreninger" i fordi dette er mer passende med tanke på gruppens form, oppgaver og struktur.
- ⁴⁷ WGA tok nylig medlemmene sine ut i streik og lammet store deler av Hollywoods TV- og filmproduksjon (vg.no).
- ⁴⁸ Spillerne i WoW bruker ordet "guild".
- ⁴⁹ Spillerne får et visst antall symboler og farger å velge ut av (se vedlegg 1).
- ⁵⁰ Små programmer laget av personer uavhengig av Blizzard som gjør sider av spillingen enklere.
- ⁵¹ Boss = Store monstre som er det endelig målet i "monstersonene".
- ⁵² VT = Ventrilo, mikrofonbasert taleprogram (likt telefon).
- ⁵³ Chattekanalen tilegnet foreningen.
- ⁵⁴ Blizzard legger ut lister over de beste spillerne på nettet (wowarmory.com 2007).
- ⁵⁵ Opp mot 4-6 timer er ikke uvanlig.
- ⁵⁶ Hvor dedikerte medlemmene er mot å nå målene foreningen har satt seg.
- ⁵⁷ I oppgaven brukes begrepet "laug" om de gruppene man så i middelalderen.
- ⁵⁸ Foreningens "kjernemedlemmer" har nylig startet den opp igjen.
- ⁵⁹ Nihilum har flere ganger vært den første foreningen som har klart nye sluttspillsoner i WoW. Dette gir høy status innad i miljøet.
- ⁶⁰ Class leader = Leder for medlemmene i foreningen som har karakterer av samme klasse, for eksempel krigere.
- ⁶¹ Blizzard har noen offisielle grunnregler som alle spillere må følge. Brudd på disse reglene kan føre til at kontoen blir stengt.
- ⁶² En erotisk rollespillforening ble oppløst av Blizzard etter en rekke anklager om sterkt seksuelt fokus uten sjekk av medlemmenes alder, og anklager om at foreningen støttet pedofili (WoWInsider.com 2007).
- ⁶³ Loot distribution = Fordeling av det byttet som foreningene får for å klare deler av spillet.
- ⁶⁴ Sluttspillforeninger har ofte poengsystemer der spillerne belønnes etter hvor mange timer de spiller med foreningen. Disse poengene kan så brukes til å by på utstyr/ressurser som kommer fra drepte monstre.
- ⁶⁵ Person som en spiller kjenner kun gjennom spillet.
- ⁶⁶ RL = Den virkelige verdenen. Brukes for å skille mellom de to "verdenene" spillerne veksler mellom.
- ⁶⁷ Et online dataspill som ble lansert i 2001, altså 3 år før WoW
- ⁶⁸ Reputation games = Omdømmespill
- ⁶⁹ Grupper av tilfeldige spillere som settes sammen som en følge av at alle har like, midlertidige interesser (for eksempel at alle har i oppdrag å drepe samme monster).

Antall ord oppgaven består av: 33970

Referanser:

Album, Dag (1996), *Nære fremmede. Pasientkulturen i sykehus*. Otta: TANO.

Allan, Graham (1989), *Friendship: Developing a Sociological Perspective*. New York: Harvester Wheatsheaf.

Bauman, Zygmunt (2001), *Community: Seeking Safety in an Insecure World*. Cambridge: Polity.

Baym, N. (1995), «The Emergence of On-Line Community». I: Jones, S.G. Red., *CyberSociety: Computer-mediated Communication and Community*. Newbury Park: Sage.

Bisgaard, Lars & Leif Søndergaard (2002), *Gilder, lav og broderskaber i middelalderens Danmark*. Odense: Syddansk Universitetsforlag.

Bruhn, John G. (2005), *The Sociology of Community Connections*. New York: Springer.

Bråten, Stein (1983), *Dialogens vilkår i datasamfunnet*. Oslo: Universitetsforlaget.

Bråten, Stein (1987), *Modeller av menneske og samfunn*. Oslo: Universitetsforlaget.

Bråten, Stein (2007), *Dialogens speil i barnets og språkets utvikling*. Oslo: Abstrakt Forlag AS.

Cahnman, Werner J. (1995), *Weber & Toennies: Comparative Sociology in Historical Perspective*. London: Transaction Publishers.

Cairncross, Frances (1997), *The Death of Distance: How the Communications Revolution Will Change Our Lives*. Boston: Harvard Business School Press.

Castronova, Edwards (2005), *Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games*. Chicago: University of Chicago Press.

Census.gov (2003), Computer and Internet Use in the United States: 2003. Lesedato 11.09.2007: <http://www.census.gov/prod/2005pubs/p23-208.pdf>

Championship Gaming Series (2007), Championship Gaming Series. Lesedato 02.11.2007: <http://www.thecgs.com/>

Cole, Helena & Mark Griffiths (2007), «Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games». *Cyber Psychology and Behavior*, 10, 4: 575 – 583.

Crouch, Mira & Heather McKenzie (2006), «The Logic of small samples in interview-based qualitative research». *Social Science Information*, 45: 483 – 499.

Crystal, David (2004), *A Glossary of Netspeak and Textspeak*. Edinburgh: Edinburgh University Press

Cummings, Jonathon N., Brian Butler & Robert Kraut (2002), «The Quality of Online Social Relationships». *Communications of the ACM*, 45; 7; 103-108.

Cyberathlete Professional League (2007), Cyberathlete Professional League. Lesedato: 02.11.2007: <http://www.thecpl.com/>

Doheny-Farina, Stephen (1996), *The Wired Neighbourhood*. New Haven: Yale University Press.

Donath, J.S. (1990), «“Identity and Deception in the Virtual Community”». I: M. Smith & P. Kollock, red., *Communities in Cyberspace*. London: Routledge

Durkheim, Émile (1984), *The Division of Labour in Society*. London: MacMillan.

Ducheneaut, N.; R. J. Moore (2004), The social side of gaming: a study of interaction patterns in a massively multiplayer online game. *Proceedings of the ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work*, November 6-10, Chicago IL, NY: ACM, 2004; 360-369.

Ducheneaut, N., N. Yee, E. Nickell & R. J. Moore (2006), Alone Together? Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games. *ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*, April 22-27, Montreal, NY: ACM; 2006; 407-416.

Elektronisk publisering:

Bartle, Richard (1990), Early Mud History. Lesdato 12.09.07, fra Multi User Dimensions at LUDD: <http://www.ludd.luth.se/mud/aber/mud-history.html>

Elektronisk publisering:

BBC News (2005), BBC NEWS – Technology – China Imposes Online Gaming Curbs. Lesdato 17.09.07, fra BBC News, Technology: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4183340.stm>

Elektronisk publisering:

Blizzard Entertainment (2006), Press Release. Lesdato 15.09.07: <http://www.blizzard.com/press/060509.shtml>

Elektronisk publisering:

Blizzard Entertainment (2007), Press Release. Lesdato 15.09.07: <http://www.blizzard.com/press/070724.shtml>

Elektronisk publisering:

Bryne, Snorre (2006), World of Warcraft i South Park. Lesdato 12.09.2007, fra Dagbladet: <http://www.dagbladet.no/kultur/2006/10/03/478596.html>

Elektronisk publisering:

Etikk.no (2006), Den nasjonale forskningsetiske komité for samfunnsvitenskap og humaniora: Forskningsetiske retningslinjer for samfunnsvitenskap, humaniora, juss og teologi. Lesdato 18.07.2007: <http://www.etikk.no/retningslinjer/NESHretningslinjer/NESHretningslinjer/06>

Elektronisk publisering:

Express Scribe (2007), Express Scribe Transcription Playback Software. Lesedato 02.08.2007: <http://www.nch.com.au/scribe/>

Elektronisk publisering:

Gamer.no (2007), Spillforum for de mest omdiskuterte > World of Warcraft. Lesedato 17.07.2007: <http://www.diskusjon.no/index.php?showforum=172>

Elektronisk publisering:

HyperResearch (2007), Qualitative Analysis Software. Lesedato 02.08.2007: <http://www.researchware.com/hr/index.html>

Elektronisk publisering:

InternetWorldStats.com (2007), World Internet Usage Statistics News and Population Stats. Lesedato 20.10.2007: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

Elektronisk publisering:

Kolo, Castulus & Timo Baur (2004), Living a Virtual Life: Social Dynamics of Online Gaming. Lesedato 01.08.2007, fra gamestudies.org: <http://www.gamestudies.org/0401/kolo/>

Elektronisk publisering:

Kvam, Harald Nygaard (2007), Krever strakstiltak mot World of Warcraft. Lesedato 17.09.2007, fra P4.no: <http://www.p4.no/story.aspx?id=243985>

Elektronisk publisering:

Leeroyjenkins.net (2007), World of Warcraft (WoW) – Leeroy Jenkins Jeopardy Video. Lesedato 17.09.2007: <http://www.leeroyjenkins.net/leeroy-jenkins-jeopardy-video.htm>

Elektronisk publisering:

MX Skype Recorder (2007), Free MX Skype Recorder. Lesedato 07.07.2007: <http://www.skyperec.com/>

Elektronisk publisering:

Nihilum.wazap.com (2007a), News: Autumn Recruitment @ 31.08.07. Lesdato 03.09.2007:
http://nihilum.wazap.com/en/news/84,autumn_recruitment/

Elektronisk publisering:

Nihilum.wazap.com (2007b), Infotime: Nihilum Partners. Lesdato 03.09.2007:
<http://nihilum.wazap.com/en/infotime/partner/>

Elektronisk publisering:

Rheingold, Howard (1993), The Virtual Community. Lesdato 17.09.2007:
<http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>

Elektronisk publisering:

Roggen, Ingar (2001), The Web Wave: Not Digital. Lesdato 19.09.2007:
http://www.iss.uio.no/websociology/The_Web_Wave_V2W.html

Elektronisk publisering:

Screen Actors Guild Home (2007), Inside SAG. Lesdato 12.09.2007:
http://www.sag.org/sagWebApp/application;JSESSIONID_sagWebApp=HLwVGNB1brxRpyQLnh4hCqmsQzvvZtDNGQPdBMGmnGVcgPjJhG2J!-1184797769!NONE?origin=hnav_bar.jsp&event=bea.portal.framework.internal.refresh&pageid=Inside+SAG

Elektronisk publisering:

Skype.no (2007), Trekk pusten dypt. Lesdato 21.07.2007: <http://www.skype.com/intl/no/>

Elektronisk publisering:

Spohn, Dave(2005), Internet Game Timeline 1990 – 1998. Lesdato 19.09.2007, fra
Internetgames.about.com: <http://internetgames.about.com/od/gamingnews/a/timeline.htm>

Elektronisk publikasjon:

Theesa.com (2007), Entertainment Software Associaton. Lesedato 04.05.2007:

http://www.theesa.com/facts/sales_genre_data.php

Elektronisk publikasjon:

VG.no (2007), Manusforfattere i Hollywood går til streik. Lesedato 03.11.2007:

<http://www1.vg.no/film/artikkel.php?artid=182860>

Elektronisk publikasjon:

Yee, Nick (2005), The High End-Game. Lesedato 15.09.2007, fra The Daedalus Project:

<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001334.php>

Elektronisk publikasjon:

Yee, Nick (2006a), VoIP Usage. Lesedato 22.08.2007, fra The Daedalus Project:

<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001519.php?page=1>

Elektronisk publikasjon:

Yee, Nick (2006b), Life as a Guild Leader. Lesedato 15.09.2007, fra The Daedalus Project:

<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001516.php>

Elektronisk publikasjon:

WorldofWacraft.com (2007a), WoW -> Beginners. Lesedato 22.08.2007:

<http://www.worldofwarcraft.com/info/beginners/>

Elektronisk publikasjon:

WorldofWarcraft.com (2007b), WoW -> Info -> Basics -> World of Warcraft Guide.

Lesedato 22.08.2007: <http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/guide.html>

Elektronisk publikasjon:

WorldofWarcraft.com (2007c), WoW -> *Info* -> *Races*. Lesedato 22.08.2007:

<http://www.worldofwarcraft.com/info/races/>

Elektronisk publikasjon:

WorldofWarcraft.com (2007d), WoW -> Info -> Classes. Lesedato 22.08.2007:

<http://www.worldofwarcraft.com/info/classes/index.html>

Elektronisk publikasjon:

WorldofWarcraft.com (2007e), WoW -> Info -> Professions. Lesedato 22.08.2007:

<http://www.worldofwarcraft.com/info/professions/index.html>

Elektronisk publikasjon:

WorldofWarcraft.com (2007f), WoW -> Info -> Basics -> Parties. Lesedato 22.08.2007:

<http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/parties.html>

Elektronisk publikasjon:

WorldofWarcraft.com (2007g), WoW -> Info -> Basics -> Chat Interface -> Overview.

Lesedato 22.09.2007: <http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/chat-overview.html>

Elektronisk publikasjon:

WorldofWarcraft.com (2007h), WoW -> Info -> Basics -> Guild Management. Lesedato

12.09.2007: <http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/guildtab.html>

Elektronisk publikasjon:

WorldofWarcraft.com (2007i), WoW -> Info -> Basics -> Joining Guilds. Lesedato

22.08.2007: <http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/joiningguilds.html>

Elektronisk publikasjon:

WorldofWarcraft.com (2007j), WoW -> Info -> Basics -> Glossary. Lesedato 10.09.2007:

<http://www.worldofwarcraft.com/info/basics/glossary.html>

Elektronisk publikasjon:

WoWarmory.com (2007), The Armory. Lesedato 22.08.2007:

<http://www.wowarmory.com/hof/one/battlegroups.xml>

Elektronisk publikasjon:

WoWInsider.com (2007), Blizzard Disbands Extreme Erotic Role-Play Guild. Lesedato 17.09.2007: <http://www.wowinsider.com/2007/09/17/blizzard-disbands-extreme-erotic-roleplaying-guild/>

Elektronisk publikasjon:

Writers Guild of America (2007), Guide to the Guild. Lesedato 12.09.2007: http://www.wga.org/uploadedFiles/who_we_are/fyiwhat.pdf

Eterovich, Francis H. (1980), *Aristotle's Nichomachean Ethics: Commentary and Analysis*. Washington D.C.: University Press of America.

Feenberg, Andrew & Darin Barney (2004), *Community in the Digital Age: Philosophy And Practice*. Lanham: Rowman & Littlefield.

Fernback, Jan (2007), «Beyond the Diluted Community Concept: A Symbolic Interactionist Perspective On Online Social Relations». *New Media Society*; 9; 49.

Fog, Jette (2004), *Med samtalen som udgangspunkt*. København: Akademisk Forlag.

Global Gaming League (2007), Welcome to the Game. Lesedato 02.11.07: <http://www.ggl.com/>

Grey, Victor (1997), *Web Without a Weaver: How the Internet is Shaping Our Future*. California: Open Heart Press.

Guvå, Gunilla & Ingrid Hylander (2005), *Grounded Theory. Et teorigenererende forskningsperspektiv*. København: Hans Reitzels Forlag.

Henderson, Samantha & Michael Gilding (2004), «'I've Never Clicked This Much With Anyone in My Life': Trust and Hyperpersonal Communication in Online Friendships ». *New Media Society*, 6; 487.

Hornsby, Anne M. (1998), «Surfing the Net for Community: A Durkheimian Analysis of Electronic Gatherings ». I: Kivisto, Peter red., *Illuminating Social Life: Classical and Contemporary Theory Revisited*. London: Pine Forge Press.

Hughes, John A., Peter J. Martin & W. W. Sharrock (1995), *Understanding Classical Sociology: Marx, Weber, Durkheim*. London: SAGE Publications.

Jakobsson, Mikael (2006), *Virtual Worlds and Social Interaction Design*. Umeå: Umeå University.

Kvale, Steinar (2001), *Det kvalitative forskningsintervju*. Polen: Gyldendals Norsk Forlag.

Lange, Birgitte & Marit Slagsvold (2003), *Venner for harde livet: Skråblikk på moderne vennskap*. Oslo: Aschehoug.

Liamputtong, Pranee & Douglas Ezzy (2005), *Qualitative Research Methods*. New York: Oxford University Press.

Mesch, Gustavo & Ilan Talmud (2006), «The Quality of Online and Offline Relationships: The Role of Multiplexity and Duration of Social Relationships ». *The Information Society*, 22: 137-148.

Meyrowitz, Joshua (1985), *No Sence of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behaviour*. New York: Oxford University Press.

Mortensen, T. E. (2003), *Pleasures of the player: Flow and control in online games*. Department of Humanistic Informatics, University of Bergen and Faculty of Media and Journalism, Volda University College Distribution: Haugen Bok.

Mona, Erik (2007), «From the Basement to the Basic Set: The Early Years of *Dungeons & Dragons* ». I: Harrigan, Pat & Noah Wardrip-Fruin red., *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge: The MIT Press.

Nardi, Bonnie & Justin Harris (2006), «Strangers and Friends: Collaborative Play in World of Warcraft». *Computer Supported Collaborative Work. Supporting Social Play*, 149-158.

Ogburn, William F. (1964), *On Culture and Social Change*. Chicago: The University of Chicago Press.

Oldenburg, Ray (1989), *The Great Good Place: Cafés, Coffee Shops, Community Centers, Beauty Parlors, General Stores, Bars, Hangouts, and How They Get You Through the Day*. New York: Paragon House.

Putnam, Richard D. (2000), *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon & Schuster Paperbacks.

Raessens, J. & J. Goldstein (2005), *Handbook of Computer Game Studies*. The MIT Press: Cambridge, Massachusetts.

Reagan, Patrick D. (2002), *History and the Internet: A Guide*. Boston: McGraw Hill

Rubin, Herbert J. & Irene S. Rubin (2005), *Qualitative Interviewing. The art of hearing data*. London: Sage Publications.

Seippel, Ørnulf Nicolay (2002), «Frivillighet og profesjonalitet i norsk idrett: Visjoner, fakta og framtidsutsikter ». I: Seippel, Ørnulf Nicolay red., *Idrettens bevegelser: Sosiologiske studier av idrett i et moderne samfunn*. Oslo, 2002, Novus Forlag.

Silverman, David (2001), *Interpreting Qualitative Data: Methods for Analysing Talk, Text and Interaction*. London: Sage Publications.

Slouka, Mark (1995), *War of the Worlds: Cyberspace and the High-Tech Assault On Reality*. New York: BasicBooks.

SSB.no (2003), Statistisk Sentralbyrå. Lesedato 15.10.2007: <http://www.ssb.no/norge/bef/>

Steinkuehler, C., & D. Williams (2006), «Where Everybody Knows Your (Screen) Name: Online Games as “Third Places” ». *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), article 1.

Strauss, Anselm (1987), *Qualitative Analysis For Social Scientists*. Cambridge: Cambridge University Press.

Strauss, Anselm & Juliet Corbin (1990), *Basics of Qualitative Research. Grounded Theory Procedures and Techniques*. London: Sage Publications Ltd.

Sturges, Judith E. & Kathleen J. Hanrahan (2004), « Comparing Telephone and Face-to-Face Qualitative Interviewing: a Research Note ». *Qualitative Research*, Vol. 4, No. 1, 107-118.

Taylor, T. L. (2006), *Play Between Worlds: Exploring online game culture*. Cambridge Massachusetts: MIT Press.

Teich, M. & R. Porter (1996), *The Industrial Revolution in National Context*. Cambridge: Cambridge University Press.

Thagaard, Tove (1998), *Systematikk og innlevelse. En innføring i kvalitativ metode*. Bergen: Fagbokforlaget.

TNS Gallup Internett (2007), TNS Metrix Topplisten. Ukelister. Lesedato 15.09.2007:
http://www.tns-gallup.no/index.asp?type=tabelno_url&did=185235&sort=uv&sort_ret=desc&UgeSelect

Turkle, Sherry (1997), *Life on the Screen: Identity in the age of the Internet*. London: Phoenix.

Tönnies, Ferdinand & Charles P. Loomis (1974), *Community and Association*. London: Routledge and Kegan Paul.

Wellman, Barry (2001), «Does the Internet Increase, Decrease, or Supplement Social Capital?». *American Behavioral Scientist*, Vol. 45, No. 3, 436-455.

Wellman, Barry & Keith Hampton (1999), «Living Networked On and Offline». *Contemporary Sociology*, 28; 6; 648-654.

Weiss, Robert S. (1994), *Learning From Strangers: The Art and Method of Qualitative Interview Studies*. New York: Free Press.

Williams, D., Nicholas Ducheneaut, Li Xiong, Yuanyuan Zhang, Nick Yee og Eric Nickell (2006), «From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft». *Games and Culture*, Volume 1, Number 4, 338-361.

Žižek, Slavoj (1997), *The Plauge of Fantasies*. London: Verso.

Alle kilder som er brukt i denne oppgaven er oppgitt.

Vedlegg

Vedlegg 1

Ord og begreper fra WoW som brukes i oppgaven:

Karakter = En virtuell karakter, den spillkarakteren som en person bruker i spillet. ”Avatar” er også en betegnelse som brukes og betyr ”representasjonen av en gud på jorden”; i spillet er det en representasjon av spilleren.

Alt = En ekstra karakter en spiller har som ikke er spillerens hovedkarakter. Slike karakterer brukes ofte fordi spillerne er lei av hovedkarakterene sine, de vil ha en bedre innsikt i flere sider ved spillmekanikken, eller de vil ha en pause fra det sosiale nettverket hovedkarakteren er tilknyttet.

Klasse = Type av karakter du spiller med. I WoW kan man velge mellom druid, jeger, trollmann, paladin, prest, snikmorder, shaman, warlock eller kriger. Alle klassene har forskjellige egenskaper som påvirker hvordan man spiller.

Klasseleder = En person med høyere rang i en forening som her er leder for de spillerne som er av samme klasse som han.

Gull = Den virtuelle valutaen i World of Warcraft.

Forening = (Kalles ”guild” i WoW) Flere spillere danner en gruppe/organisasjon. Grunnen for å danne en slik organisasjon kan være sosiale (sosiale foreninger), bli sterkere i spill mot andre spillere (PvP-foreninger), kunne klare vanskelige deler av spillet (sluttspillforening) og samles for å utdype rollespilldelen av WoW (rollespillforening).

Foreningsleder = Den øverste lederen i en forening. Dette innebærer ofte svært mye jobb og spesielt i de seriøse sluttspillforeningene er lederstillingen en viktig del.

Repetisjonsdreping = Å drepe samme type monstre eller drepe monstre på samme sted i veldig lang tid. Dette gjøres ofte for å få erfaringspoeng eller samle ressurser som kan plukkes opp fra drepte monstre. Noen typer ressurser kommer veldig sjeldent og man må derfor drepe monstre i lengre tid for å få tilgang til ressursene.

Innhøsting = Når man spiller for å samle inn gull eller andre ressurser. Vil ofte innebære at man må gjennomføre svært mye repetisjonsdreping.

Monstersone = Et ”fangehull” (dungeon fra de gamle rollespillene) der spillere samarbeider i grupper for å klare vanskelige fiender.

Nivå = Brukes for å forklare hvor høyt/lavt på utviklingsstigen en karakter eller fiender er. Høyeste nivå en spiller kan være er 70.

Trylledrikk = ”Drikk” som øker karakterens egenskaper slik at det blir lettere å overleve/kjempe i spillet.

PvE = Player vs. Environment. En måte å spille WoW på der man spiller mot ”omgivelsene”, altså datastyrte karakterer.

PvP = Player vs. Player. En måte å spille WoW på der man spiller mot andre spillere.

Stormangrep = Et angrep på et gitt område i spillet (for eksempel en monsterson) der opptil 25 spillere samarbeider.

Oppdrag = Spillet deler ut oppdrag til spillerne som de får belønning (gull, erfaringspoeng, andre resurser) for å utføre.

Offiser = En person med høyere stilling i en forening, for eksempel klasseleder. Mange foreninger har en struktur som ligner mye på militærets strukturering av ansvar og makt.

Riker = Servere med hver sin identiske utgave av spillet der noen tusen spillere har sine karakterer og spiller. Dette må gjøres fordi det ikke er teknologisk mulig å ha alle spillerne av WoW samlet på samme server. Spillerne må velge hvilket rike deres karakter er tilknyttet.

RL = Real life. Den virkelige verdenen i motsetning til spillverdenen.

Server = En ”tjener” som tilbyr en eller flere tjenester til andre datamaskiner. En tjener er vanligvis en svært kraftig datamaskin med spesifikke oppgaver. I WoW gir en slik tjener spillere mulighet til å koble seg opp til en utgave av dataspillet som de spiller på.

Erfaringspoeng = Erfaringspoeng som kreves for at en spiller skal komme opp på neste nivå. Det er et gitt antall erfaringspoeng som kreves for å nå hvert nivå.

Foreningsuniform = En kort skjorte/kåpe med foreningens symbol og farger som vises på medlemmenes karakterer. Foreningene har et bestemt utvalg av farger og symboler å velge mellom som Blizzard har laget.

Tilleggsprogrammer = Dataprogrammer som forenkler/utfører oppgaver i spillet. For eksempel er det slike programmer som gir en forening muligheten til å ha påmeldingslister til store oppgaver foreningen skal utføre.

Sluttspillsoner = De mest krevende monstersonene i spillet. Kun spillere med karakterer på øverste nivå kan spille i disse sonene. De vanskeligste sluttspillsonene er det bare en håndfull foreninger i verden som kan håndtere.

Ressurser = Fellesbetegnelse på ting i spillet som er fordelsaktige for spilleren. Brukes ofte for å lage andre mer verdifulle ting som våpen, trylledrikker, rustning og så videre. Ressurser er for eksempel gull, planter, mineraler, silke og så videre.

(WorldofWarcraft.com 2007, j)

Vedlegg 2

Intervjuguide 1:

Bakgrunn:

- Alder
- Kjønn
- Status (gift/forhold/singel)
- Utdanning/Yrke
- Tidligere dataspilling (online/offline)
- Interesser utenom World of Warcraft

Tidsbruk:

- Hvor lenge har du spilt World of Warcraft?
→Har du hatt noen lengre pauser i løpet av den perioden?
- Hvor ofte spiller du?
- Hvor lenge spiller du i gjennomsnitt per gang?
- Hva synes du selv om din egen tidsbruk på World of Warcraft?
→For mye/for lite/passende?
→Hvor mye tid er for mye?
- Syns du at man må bruke en del tid på å spille?
→Hvorfor?

Eget forhold til spillingen:

- Hvordan begynte du å spille?
→Anbefaling fra andre
→Fant spillet selv
→Reklame
→Andre grunner
- Har du flere avatarer⁶⁹, hvis ”ja” hvor mange?
→ Hva slags level⁶⁹ er avataren(e) din(e)?
→ Hva slags grad er det på utstyret ditt (lav/middels/høy/ekstremt høy)⁶⁹?
- Hvorfor spiller du World of Warcraft?

- Har du noen mål med spillingen?
- Mener du det er mulig å ”lykkes” i World of Warcraft?
 - Kan du gi eksempler på ganger du/andre har ”lykkes” og hva skjedde da?
 - Er det viktig for deg å ”lykkes”?
- Bruker du tid -utenom spillingen- på World of Warcraft?
 - Nettsider dedikert til spillet
 - Forum
 - Snakke med andre om spillet
 - Tenke på det
- Kan du gi eksempler på positive sider ved spillingen?
- Kan du gi eksempler på negative sider ved spillingen?

Nettverk i spillet:

- Spiller du vanligvis alene eller sammen med andre?
- Har du venner fra RL⁶⁹ som spiller?
 - Hvor mange (omtrentlig)?
- Er du med i et guild?
 - (Hvis ”Ja” på forrige spørsmål)
 - Hvor ofte spiller du med guildet?
 - Er guildet bra spillermessig?
 - Hva er du minst/mest fornøyd med ved guildet?
 - Hva slags rolle/posisjon har du i guildet?
 - Er du fornøyd med posisjonen du har?
- Hvordan ble du medlem av guildet?
- Er guildet viktig for deg?
 - Bruker du mye tid på guildet (forum, hjelpe andre, nettside og så videre)?
 - Er guildets ”omdømme” blant andre spillere viktig?
- Hvor viktig synes du det sosiale aspektet ved spillet er?
- Har du fått nye venner gjennom spillingen?
 - Har du kontakt med noen av dem utenom gjennom spillet?
 - Har du møtt noen av dem i RL? (Hvordan var det?)

→Er det forskjell på venner du har fra den virkelige verdenen og de vennene man får gjennom spillet?

Status:

- Er status viktig i spillet?
- Kan du gi eksempler på hva som gir status i World of Warcraft?
- Kan du gi eksempler på hva som fører til tap av status i World of Warcraft?
- Har du et eksempel på en spiller/flere spillere som har høy status?
 - Hvorfor har spilleren/spillerne høy status mener du?
 - Fortjener spillerne/spillerne denne statusen?
- Er det viktig for deg selv å ha høy status i spillet?
 - På hva slags område er det viktig for deg å ha høy status (i guildet, blant venner, på serveren eller andre områder)?
 - Hva kan du gjøre for å få høyere status i spillet?
- Er guildet et viktig aspekt ved status?
 - Kan man oppnå høy status ved å spille ”alene”?

Regler/normer i spillet:

- Er det visse regler man bør/skal følge når man spiller World of Warcraft?
 - Kan du gi noen eksempler?
- Følger du disse reglene/normene?
- Hvor er disse reglene/normene strengest og hva tror du dette skyldes?
 - Looting⁶⁹
 - Chaten⁶⁹
 - Spillemessig
 - Trading⁶⁹
 - Gruppen (fortsette til man er ferdig, følge avtalte regler)
 - Kjøp/salg (av karakterer og gull med virkelige penger)
- Er det viktig å følge disse reglene/normene?
 - Reagerer du når de brytes/ikke følges?
 - Hvorfor reagerer du/reagerer du ikke?
- Gir det konsekvenser hvis reglene/normene brytes?

→Har du eksempel(er) på hva som kan skje da?

Kommunikasjon:

- Kommuniserer du mye med andre spillere når du spiller?
 - Hva dreier kommunikasjonen seg om hovedsakelig?
 - Spillrelaterte ting og/eller RL-ting?
- Er det forskjell på hva/hvordan man kommuniserer med andre spillere?
 - De man kjenner fra før
 - Tilfeldige spillere
 - Personer fra guildet
- Kommuniserer du kun gjennom chaten eller bruker du andre hjelpemidler?
 - Voice⁶⁹
 - Emotes⁶⁹ gjennom karakteren
- Er det forskjell på hva du kommuniserer til andre i spillet enn det du gjør i RL?
 - Eksempler
- Hvorfor er det slik/ikke slik tror du?

Avslutning:

- Kommer du til å fortsette å spille World of Warcraft?
 - Hvorfor/hvorfor ikke?
- Er det noe du vil nevne som du ikke har fått sagt?
- Har du noen spørsmål til meg?

Vedlegg 3

Intervjuguide 2:

Bakgrunn:

- Alder
- Kjønn
- Status (gift/forhold/singel)
- Utdanning/Yrke
- Tidligere dataspilling (online/offline)
- Interesser utenom World of Warcraft

Tidsbruk:

- Hvor lenge har du spilt World of Warcraft?
→Har du hatt noen lengre pauser i løpet av den perioden?
- Hvor ofte spiller du?
- Hvor lenge spiller du i gjennomsnitt per gang?
- Hva synes du selv om din egen tidsbruk på World of Warcraft?
→For mye/for lite/passende?
→Hvor mye tid er for mye?
- Syns du at man må bruke en del tid på å spille?
→Hvorfor?
- Har du noen gang spilt i lengre tid enn du hadde planlagt?
→Hvorfor gjorde du dette?

Eget forhold til spillingen:

- Hvordan begynte du å spille?
→Anbefaling fra andre
→Fant spillet selv
→Reklame
→Andre grunner
- Hvorfor spiller du World of Warcraft?
→Har du noen mål med spillingen?

- Kan du gi eksempler på positive sider ved spillingen?
- Kan du gi eksempler på negative sider ved spillingen?

Nettverk i spillet:

- Spiller du vanligvis alene eller sammen med andre?
- Har du venner fra RL⁶⁹ som spiller?
→Hvor mange (omtrentlig)?
→Kan du nevne noen positive/negative sider ved å ha RL-venner i spillet?
- Er du med i et guild?
(Hvis ”Ja” på forrige spørsmål)
→Hvor ofte spiller du med guildet?
→Hvorfor er du med i guild?
→Hva er du minst/mest fornøyd med ved guildet?
→Hva slags rolle/posisjon har du i guildet?
→Er du fornøyd med posisjonen du har?
- Hvordan ble du medlem av guildet?
- Er guildet viktig for deg?
- Hvor viktig synes du det sosiale aspektet ved spillet er?
- Har du fått nye venner gjennom spillingen?
→Hvordan møtte du dem?
→Har du kontakt med noen av dem utenom gjennom spillet?
→Har du møtt noen av dem i RL? (Hvordan var det? Var de slik du forventet?)
→Hvor viktig er spillevennene for deg? Hvor høyt setter du dette vennskapet?
→Er det forskjell på venner du har fra den virkelige verdenen og de vennene man får gjennom spillet?
- Kan du nevne noen positive/negative sider med det sosiale i spillet?
→Hvorfor er det slik tror du?

Regler/normer i spillet:

- Er det visse regler man bør/skal følge når man spiller World of Warcraft?
→Kan du gi noen eksempler?
- Følger du disse reglene/normene?

- Ovenfor hvem er disse reglene/normene strengest og hva tror du dette skyldes?
 - Tilfeldige spillere
 - Gruppen
 - Guildet
 - Spillevenner
 - Gamle venner
- Er det viktig å følge disse reglene/normene?
 - Hvorfor følger du disse normene/reglene?
 - Reagerer du når de brytes/ikke følges?
 - Hvorfor reagerer du/reagerer du ikke?
- Gir det konsekvenser hvis reglene/normene brytes?
 - Har du eksempel(er) på hva som kan skje da?
 - Utfører du noe av dette selv?
- Ville du ha utført denne typen sanksjoner mot en gammel venn/spillevenn som bryter normer/regler?
 - Hva slags brudd kunne ha ført til dette?

Kommunikasjon:

- Kommuniserer du mye med andre spillere når du spiller?
 - Hvem kommuniserer du med?
 - Hva dreier kommunikasjonen seg om hovedsakelig?
 - Spillrelaterte ting og/eller RL-ting?
- Er det forskjell på hva/hvordan man kommuniserer med andre spillere?
 - De man kjenner fra før
 - Tilfeldige spillere
 - Personer fra guildet
- Kommuniserer du kun gjennom chaten eller bruker du andre hjelpemidler?
 - Voice⁶⁹
 - Emotes⁶⁹ gjennom karakteren
- Er det forskjell på hva du kommuniserer til andre i spillet enn det du gjør i RL?
 - Snakke om vanskelige ting
 - Kan du være mer åpen?

→Eksempler

- Hvorfor er det slik/ikke slik tror du?

Avslutning:

- Kommer du til å fortsette å spille World of Warcraft?
→Hvorfor/hvorfor ikke?
- Er det noe du vil nevne som du ikke har fått sagt?

Har du noen spørsmål til meg?

Vedlegg 4

Informasjonsskriv

Sosial interaksjon og samspill i World of Warcraft (arbeidstittel)

Dette er en kort gjennomgang av prosjektet du har fått mulighet til å delta i. De viktigste aspektene ved prosjektet og din rolle som informant vil bli presentert her og dette vil gi deg muligheten til å bestemme om du vil være med eller ikke.

Jeg er en mastergradsstudent ved Universitetet i Oslo og dette prosjektet er min avsluttende masteroppgave. Prosjektet er en studie av sosiale prosesser i online dataspill og da spesifikt, World of Warcraft. Målet med prosjektet er å bedre forstå hva det er som får millioner av spillere til å bruke tid på World of Warcraft. Samtidig vil jeg forsøke å avdekke det sosiale samspillet som foregår i denne typen spill, såkalte MMORPGs (Massively Online Role-Playing Game). Fokus her vil være normer/regler i spillet; sosiale nettverk; status blant spillerne; og kommunikasjon.

For å bedre kunne forstå dette vil jeg intervju et utvalg av spillere som bruker tid på World of Warcraft. Intervjuet vil bestå av noen spørsmål baserte på de prosessene jeg vil studere (se over). Det vil ikke være noen sensitive spørsmål med tanke på din person og lignende, men det vil bli spørsmål om dine holdninger og din oppfattelse av hva som foregår i spillingen av World of Warcraft. Intervjuet vil ta ca. én time og det vil bli brukt båndopptaker. Sted for intervjuet blir vi enige om sammen.

Du kan når som helst avbryte eller trekke tilbake svarene dine, uten å behøve å oppgi noen grunn. Intervjuet vil bli transkribert og brukt i analyse. Utdrag av intervjuet vil kunne bli brukt i oppgaveteksten, men vil ikke kunne spores tilbake til deg på noen måte. Forsker er underlagt taushetsplikt og all data behandles konfidensielt. Opptakene vil slettes ved prosjektets slutt (1. november 2007) og all annen data er i tillegg anonymisert.

Studien er meldt til Personvernombudet for forskning, Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste A/S.

Håper du vil være med på prosjektet og ser fram til et hyggelig intervju. Er det noe du lurer på eller trenger å få avklart så er det bare å kontakte meg på mail eller telefon.

Med vennlig hilsen Per Hellevik

Kontaktpersoner:

Per Hellevik (Student)

Adresse: Sosiologisk Institutt,
Universitetet i Oslo, Blindern

Mail: perhellevik@hotmail.com

Tlf: 99706014

Geir-Tore Brenne (Veileder)

Adresse: Sosiologisk Institutt,
Universitetet i Oslo, Blindern

Mail: g.t.brenne@sosiologi.uio.no

Tlf: 92446992

Vedlegg 5



Harald Hårfagres gate 29
N-5007 Bergen
Norway
Tel: +47-55 58 21 17
Fax: +47-55 58 96 50
nsd@nsd.uib.no
www.nsd.uib.no
Org.nr. 985 321 884

Geir-Tore Brenne
Institutt for sosiologi og samfunnsgeografi
Universitetet i Oslo
Postboks 1096 Blindern
0317 OSLO

Vår dato: 24.08.2007

Vår ref.: 17257/SM

Deres dato:

Deres ref:

KVITTERING PÅ MELDING OM BEHANDLING AV PERSONOPPLYSNINGER

Vi viser til melding om behandling av personopplysninger, mottatt 16.07.2007. Meldingen gjelder prosjektet:

17257	<i>Sosial interaksjon og samspill i World of Warcraft</i>
Behandlingsansvarlig	<i>Universitetet i Oslo, ved institusjonens øverste leder</i>
Daglig ansvarlig	<i>Geir-Tore Brenne</i>
Student	<i>Per Hellevik</i>

Personvernombudet har vurdert prosjektet og finner at behandlingen av personopplysninger er meldepliktig i henhold til personopplysningsloven § 31. Behandlingen tilfredsstiller kravene i personopplysningsloven.

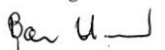
Personvernombudets vurdering forutsetter at prosjektet gjennomføres i tråd med opplysningene gitt i meldeskjemaet, korrespondanse med ombudet, eventuelle kommentarer samt personopplysningsloven/-helseregisterloven med forskrifter. Behandlingen av personopplysninger kan settes i gang.

Det gjøres oppmerksom på at det skal gis ny melding dersom behandlingen endres i forhold til de opplysninger som ligger til grunn for personvernombudets vurdering. Endringsmeldinger gis via et eget skjema, <http://www.nsd.uib.no/personvern/endingsskjema>. Det skal også gis melding etter tre år dersom prosjektet fortsatt pågår. Meldinger skal skje skriftlig til ombudet.

Personvernombudet har lagt ut opplysninger om prosjektet i en offentlig database, <http://www.nsd.uib.no/personvern/register/>

Personvernombudet vil ved prosjektets avslutning, 01.11.2007, rette en henvendelse angående status for behandlingen av personopplysninger.

Vennlig hilsen


Bjørn Henrichsen


Siv Midthassel

Kontaktperson: Siv Midthassel tlf: 55 58 83 34

Vedlegg: Prosjektvurdering

Kopi: Per Hellevik, Bjerregaards gate 58, 0174 OSLO

Avdelingskontorer / District Offices:

OSLO: NSD, Universitetet i Oslo, Postboks 1055 Blindern, 0316 Oslo. Tel: +47-22 85 52 11. nsd@uio.no
TRONDHEIM: NSD, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, 7491 Trondheim. Tel: +47-73 59 19 07. kyrre.svanva@svt.ntnu.no
TROMSØ: NSD, SVF, Universitetet i Tromsø, 9037 Tromsø. Tel: +47-77 64 43 36. nsdmaa@sv.uit.no

Vedlegg 6

Liste over utstyr som har blitt brukt:

Sony diktafon: Under intervjuene ble en Sony ICD-MX20 brukt. Dette er en diktafon som tar opp lyd digitalt. Båndopptaker ble brukt for å ha mer frihet til å fokusere på samtalen med informanten. Det ble også mulig å transkribere intervjuene i etterkant.

Express Scribe: For å gjøre det enklere å transkribere intervjuene ble transkripsjonsprogrammet "Express Scribe" (versjon 4.16) brukt. Dette er et dataprogram som muliggjør større kontroll av lydopptakene. Programmet gjør det mulig å starte/stoppe avspillingen, spoler fremover/bakover, kontrollere volumet og flere andre funksjoner. Dette effektiviserte transkriberingen stort (ExpressScribe 2007).

Skype: For å kunne gjennomføre intervjuer over internett ble dataprogrammet "Skype" (versjon 3.5.0.239) brukt. Dataprogrammet lar personer gjennomføre muntlige samtaler over internett på lik linje med telefonsamtaler (Skype 2007).

MX Recorder: For å kunne ta opp nettintervjuene på lik linje med opptakene av de personlige intervjuene ble "MX Recorder" (versjon 3.4) brukt. Dette er et dataprogram som tar opp samtaler gjennomført i Skype og lagrer dem i et valgfritt lydformat.

HyperResearch: "HyperResearch" (versjon 2.7) er et dataprogram som hjelper til i analyseprosessen. Analysen blir fortsatt gjennomført av forskeren, men de praktiske aspektene som tilknytting av koder til tekst, sammenligning av kilder og definisjon av kategorier gjøres av programvaren.

Vedlegg 7

Utdrag fra intervjuene

Utdrag fra Hr. Rosas intervju:

I: Hehe, akkurat... eh, hvorfor spiller du World of Warcraft?

R: Fordi jeg liker det, fordi at, altså av og til så blir man kanskje litt lei sant men det... de har bygd det godt opp sant, de har bygd det opp sånn du, så i hvert fall hvis du forsøker å levle karakterer på de første nivåene sant så ser du at liksom hele greiene er lagt opp til å drive deg fremover... nå kan du si at mye av spillet er jo egentlig farming ikke sant, og det er egentlig drepande kjedelig, men altså... nei det er et eller annet spesielt med det sant, det er fin grafikk også det og... hele tiden streve etter et eller annet, forsøke å oppnå noe eller forsøke å få tak i noe, sant så vil du være irritert på at i en del tilfeller så Blizzard lagt det opp sånn at du er nødt til å være i grupper for å så til de og de tingene sant, ofte vil du gjerne gjøre ting litt solo, du vil gjerne klare å gjøre de selv... men det fungerer.

I: Har du noe mål med spillingen da når du...?

R: Hehe, mål og mål, hehe, nei altså ofte så blir det til at du har samme målet som guilden har sant, å klare de og de bossene eller klare de og de tingene, eller du setter deg egne mål i forhold til at du vil gjerne ha det og det utstyret sant, du vil gjerne ha et fullt komplett sett da for eksempel tier 4, og du mangler den og den tingen sant så fokuserer du en stund på å få tak i den sant, klart at de fleste som begynte på TBC begynte å fokusere på å først komme seg til 70, når du hadde kommet til 70 så var det å skrape sammen nok penger til flying mount sant, og når du har fått det så var det å begynne å skrape sammen penger nok til epic flying mount sant, så du kunne, hehe.

I: Har du fått epic flying...?

R: Ja...

I: Du har det ja.

R: Jo... du kan si det sånn at det kommer an på hvordan du leveler når du kommer inn i TBC sant altså... den beste måten å levele fra 60 til 70 på er bare farne deg opp... for da sparer du alle questene til level 70 og det betyr veldig mye gull for på level 70 får du gull for det i stedet for erfaringspoeng... sant så sannsett så var vel det, det var vel hov... jeg tror jeg var gjennom de 3 eller 4 første områdene uten å... altså jeg hadde 2 eller 3 områder igjen å gjøre quests på da jeg kom til 70 så det ble rimelig mye gull... og, så du setter deg sånne delmål sant, og så sann sett så har du egentlig, det er egentlig ikke noe mål i spillet nå, ting begynner kanskje å bli litt kjedelig så du forsøker på nye boss og sånt men de er rimelig vanskelige og så går du kanskje litt lei, ja men for øyeblikket, det fungerer.

I: Mener du at det er mulig å lykkes i World of Warcraft?

R: Du kan si det sånn at du kan ikke sammenligne det med et spill som har en slutt... det har det ikke, så, holdt på å si... det eneste du lykkes med er å få bruke tid egentlig... hehe, altså du lykkes ikke med noe annet...

I: Oppfylling av målene dine kanskje?

R: Eh, ja... men altså selvfølgelig har Blizzard spredd forskjellige ting uti, ting som gjør... altså som er rent sånn show off effect sant i spillet... sann som for eksempel spesielle mounts, som hvis du spilte litte granne så visste du kanskje at på den baronen i Strattholme droppet en spesiell mount som, og den droppet omtrent den mounten omtrent 1 på hver server eller noe sånt, og da var det nok rimelig status å ri rundt på den mounten... sant, altså status i spillet, status blant de derre som jobber seg opp, eller status, status ovenfor andre spillere tror jeg driver noen altså.

I: Bruker du tid da, utenom spillingen på World of Warcraft sånn på forum og...?

R: Ja det blir en del på forum og så har vi et eget forum for guildet som... så det blir litt tid på det.

I: Hvor mye tid sånn ca. tror du...?

R: Halvtime-time per dag kanskje... ikke noe mer enn det.

I: Kan du gi noen eksempler på positive sider ved spillingen?

R: Hehe, vel hmm... Altså du blir kjent med folk på nettet men det betyr jo ikke det samme som at du blir kjent med folk jeg holdt på å si i virkeligheten...

I: Nei.

R: ... du kan ha det nokså morsomt i en guild... altså ... det er et tidsfordriv, det er ikke noe annet enn et tidsfordriv, det er det til syvende og sist kommer opp til, altså det gjelder både å sitte å se på tv og det å sitte å spille andre spill...

I: Ja det blir noe annet enn å sitte å se på tv for eksempel?

R: Altså ... hehe, men det er avhengighetsskapende, det er det... det er på en helt annen måte enn andre spill, på en helt annen måte enn tv-titting, for hvis du sitter å ser på tv, en serie på tv enten du ser på en dvd så kan du stoppe dvden, og hvis du ser på et tv-program så kan du ta opp resten og se senere... strategispill sant, du kan bare save det og så gå tilbake men de greiene der, er både bundet og låst så er du inne i en instans eller på et raid og noen sier nå er det middag, nei kan ikke sant, altså poenget, det er helt annerledes og du er... det ser du også i forhold til, i forhold til... altså noe, det der at en del unge, unger er der inne altså som egentlig kanskje ikke respekterer på den samme måten andre mennesker sant, det, altså når du sitter der å spiller så er den andre, de andre karakterene de er virkelige mennesker som sitter andre steder og spiller og som har sine behov og som du også skal ta hensyn til... når du sitter å spiller et vanlig strategispill så er det ingen som bryr seg... men du har da en del unger i spillet som liksom tar det som en selvfølge at egentlig er deres spillegrunn, altså det er her de liksom bestemmer sant, og så, ja det betyr ikke noe for meg om jeg bare går og tar middag nå og sånt, men det kan bety noe for de 5 andre som er i samme instansen som skulle gjort den ferdig sant, så lenge som de ikke har de andre personene foran seg så har de ikke den respekten de har for at de kan faktisk bruke andre menneskers tid, de tenker på det som et spill og de tenker ikke på at det er andre mennesker i andre enden, så, nei det er, onlinespill er spesielt, og det kommer nok til å bli enda mer spesielt når du får mer fokus på det der for eksempel... du har hørt om Second Life...

I: Ja.

R: ... sant, og når du da begynner å lage virtuelle samfunn, du kan sammenligne det med online spill egentlig, bare i en... simsetting i stedet for i en sånn actionsetting, og hva som får bedrifter til å gå inn i Second Life for å markedsføre seg der... eller hva, før eller siden vil du få bedrifter inn i sånne der, actionspill også for å markedsføre sine produkter... da må du først få onlinespill med sånn høyteknologi, jeg ser ikke for meg Ericsson i Conan, hehe...

I: Nei, hehe.

R: ... i Conan mener jeg, hehe, det er litt sånn vanskelig å markedsføre mobiltelefoner der, hehe.

I: Ja faktisk... eh, negative sider da?

R: Tidsforbruk... du blir asosial fordi at du rett og slett, altså du foretrekker å sitte foran en skjerm framfor å kommunisere med normale mennesker... eh, ja det er vel egentlig de 2 verste tingene med det.

I: Ja, eh... da går vi over på nettverk i spillet da, spiller du vanligvis alene eller sammen med andre?

R: Jeg spiller, altså når jeg er i et guild det blir jo som regel med andre.

I: Har du venner fra real life som spiller?

R: Jeg kjenner noen men ikke noen som er på samme server som meg...

I: Nei.

R: ... ikke på den serveren og ikke i det gildet, ikke, altså ikke som jeg har truffet men... det blir nok noen planer om å treffe noen hvis man skal ut å reise eller noe sånt.

I: Eh, du er med i guild ja... det var vi vel innpå, du spiller sånn 4... 4-5 ganger i uka med det?

R: Altså vi, vi har fast raidingtidspunkt 4 ganger i uken... søndag, mandag, onsdag og torsdag.

I: Spiller du noe utenom de dagene med gildet?

R: Ja, hehe, fordi at når du da, når du da har begynt med de vanskelige instansene, og holdt på å si har du spilt noe særlig TBC?

I: Eh, TBC ikke så veldig mye, ikke de heroic instansene eller jeg har bare prøvd det litt...

R: Nei, fordi at raidinginstansene i TBC du har Karazan som er, som ligger i gamlelandet sant som er 10-manns instans... så har du en del 25-manns instanser... eh, noe som heter Gruul og Mag altså, altså 2 enkle og så har du de andre instansene pluss noe som heter SSC, Serpentside cave eller noe sånt... eh, så har du... altså Tempest Keep, altså når du kommer, altså ved siste Netherstone så er det også en sånn (utydelig) som du må attunes til... og det vil si at når du da kommer høyere opp i de instansene så blir det ofte til at de nedre instansene altså sånn som (utydelig) 10 mann det tar vi ikke på vanlige raiddager, det tar vi for eksempel på en fredag... det er jo bare 10 mann sant så da setter vi opp 2 grupper også, så går vi igjennom ikke sant, hehe... så det blir utenom også, du kan si de eneste dagene hvor det ikke er noe fastlagte greier det er tirsdag og lørdag.

Utdrag fra Hr. Guls intervju:

I: Ja... hvorfor spiller du World of Warcraft... du var inne på det, det var avkobling?

R: Ja det er avkobling, det går jo generelt for at det er et spill, jeg kan koble av med andre spill og, men det er også fordi jeg har mange venner som spiller det... ikke så mye norske men jeg har utenlandske venner... de jeg startet å spille Battlefield 1942 med har jeg beholdt fortsatt... så det er de som har dratt meg med på det her, de har spilt kjempelenge... så de sa at nå må du prøve og så hadde jeg, var ferdig med Star Wars Galaxies, så bare ja jeg får prøve... og så, så er det greit.

I: Har du noe mål med spillingen?

R: Ja man har alltid et mål, mest mulig gull og best mulig liksom, best mulig utstyr... det er jo best mulig karakter liksom.

I: Mener du det er mulig å lykkes i World of Warcraft?

R: Fra et personlig standpunkt ja.

I: Ja... på hva slags måte vil du...?

R: Ja du setter deg et mål... sann som jeg har satt meg det målet som at nå skal jeg ha det PvP-settet og det er jeg ett ifra og når jeg har fått det så føltes jeg at jeg har lyktes.

I: Er det en viktig del av spillingen for deg å nå de målene du har satt deg?

R: Ja det er veldig viktig i forbindelse med... rollespill på nettet, så er det å sette målsettnings om å nå det, hvis ikke så føler jeg at det blir litt meningsløst hvis du bare skal fly rundt der å, å ikke ha noe bestemt mål liksom... men målene blir veldig ofte satt av spillselskapet selv da... ikke sant, skal du ha den der epic flying mount så må du ha 5000 gull og det er et mål i seg selv og det er jo spillselskapet som setter og ikke meg.

I: Ja i designen av spillet da?

R: Ja i designen av spillet for de sier at du må ha 5000 for å få den der, så da må du jobbe mot det liksom så... da blir det sann de sier at du gjør det og jeg velger å gjøre det, hehe, så hvem som setter målet det får du...

I: Hehe, mhm... sann utenom spillingen bruker du noe tid på World of Warcraft da, sann på nettsider eller forum eller snakke med venner...?

R: Ja jeg bruker litt tid på forum... ja forum, og sjekke litt utstyr og strategier og sånt.

I: Akkurat... kan du gi noen eksempler på positive sider ved spillingen?

R: Ja altså for meg så slapper jeg jo av og... jeg føler en viss tilfredsstillelse da jeg oppnår de målene jeg har satt meg selv da... så, føler at jeg selv har lyktes da, jeg kan hente, eller kjøper det utstyret jeg har lyst på.

I: Negative sider da... har du eksempler på det?

R: Nei jeg har faktisk ikke så mye negativer sider, jeg har ikke opplevd noe som jeg leser mye om på nettet, at scams og dritt, eller å bli, bli skjelt ut og sånne ting, det har jeg ikke opplevd liksom... så jeg kan liksom ikke si at jeg har så mye der.

I: Nei... skal vi se, nettverk i spillet... spiller du vanligvis alene eller sammen med andre?

R: Spiller vanligvis alene.

I: Mhm... har du venner fra virkeligverdenen som spiller?

R: Det har jeg.

I: Hvor mange, omtrent?

I: Ja... hvor mange er de da, de er vel, si 5.

I: Mhm... er du med i et guild?

R: Det er jeg.

I: Hvor ofte spiller du med guildet?

R: Ja, en gang annen hver uke.

I: Oj.

R: Jada, der er ikke noe seriøse saker.

I: Guildet, vil du si det er bra spillermessig eller sånn midt på treet eller...?

R: Dårlig.

I: Dårlig.

R: Mhm.

I: Hva er du minst fornøyd med ved guildet?

R: Nei jeg er minst fornøyd med at det er... lite vilje til å hjelpe andre, ja, litt sånn egotrippgreie.

I: Mest fornøyd da?

R: At det er litt sosialt rundt det da, sånn det er litt prating og litt spøk og litt sånt.

I: Hva slags rolle posisjon har du i guildet, har du noe, er du officer eller...?

R: Nei jeg er...

I: Member?

R: Member.

I: Er du fornøyd med å være member?

R: Ja jeg synes det passer meg bra, vil ikke ha noe som gjør at jeg må yte ekstra utover det jeg spiller... i hvert fall ikke nå.

I: Hvordan ble du medlem av guildet?

R: Det var gjennom en... RL, real life venn, hehe, som hadde, som var med der, spurte om jeg hadde lyst til å, lyst til å bli med, mest fordi det er han jeg spiller mest sammen med da vi spiller liksom, så sa jeg ja.

I: Vil du si at guildet er viktig for deg?

R: Nei det vil jeg ikke.

I: Bruker du mye tid på guildet, på forum eller hjelpe andre eller...?

R: Nei.

I: Synes du guildets omdømme blant andre spillere er viktig?

R: Ja, det synes jeg er viktig.

I: Da med tanke på?

R: Nei med tanke på at det er noe som jeg er med i og... og hvis det ikke har bra omdømme så er det jo alle over en kam som vanlig og da, det tilfaller meg for noe jeg ikke har gjort, så det er viktig at man... det er veldig viktig, at det er positivt.

I: Eh, skal vi se... det sosiale aspektet ved spillet da, hvor viktig synes du det er?

R: Jeg, det er jo viktig jeg føler meg mer ensom hvis jeg ikke har noen venner online som jeg kan eventuelt chatte med og spørre hvordan går det og hva gjør du og såne ting, men samtidig så kan jeg jo sitte der å spille alene men... ja det er jo viktig sånn sett, jeg hadde ikke spilt det hvis det bare hadde vært meg.

I: Nei da hadde du ikke spilt MMOs?

R: Nei.

I: Vil du si at du har fått nye venner gjennom spillingen?

R: Nei det har jeg ikke.

I: Du har ikke møtt noen i real life eller... av de du har møtt i World of Warcraft?

R: Nei.

I: Vil du si at det er forskjell på venner du har fra real life og venner man får gjennom spillet?

R: Ja.

I: Fordi?

R: Fordi man, hehe... nei, det er man møter venner med felles interesser og det er de interessene man snakker om så... det blir lite personlig sånn som man snakker med venner.

I: Ja, så det blir på et sånn...?

R: Det blir på et felles interesseplan og da gjelder det mest spill liksom så...

I: Det blir ikke så dypt som...?

R: Nei det kan man si, litt overfladisk... blir vennskap basert på 1 felles interesse.

I: Mhm... status... synes du status er viktig i spillet?

R: Ja.

I: Kan du gi eksempler på ting som gir status i World of Warcraft?

R: Status kan være mangt men det vil være å være en anerkjent god spiller som folk vet om, det kan også være å være på forumet og vise at du er dyktig der, hjelpe andre, sånne ting.

I: Dyktig, hjelpe andre...

R: Ja dyktig, hjelpe andre og generelt noen man har respekt for, at man kjenner igjen navnet... det er litt vanskeligere når det er så mange så, hehe... sånn er det nå.

I: Eh, tap av status da, har du eksempler på ting som fører til det?

R: Nei det vil jo være hvis du er, er en totalt idiot da, jeg hadde aldri vært med på instances der folk bare gjør akkurat som de vil, quitter når de vil og er generelt lite hjelpsomme.. egoistiske...

I: Er det viktig for din egen del å ha høy status i spillet?

R: Til en viss grad men det viktigste er at jeg føler at jeg har en, en bra status, trenger ikke at alle i spillet går rundt og beundrer meg liksom så lenge jeg, er der jeg vil, jeg vet at jeg ikke har en dårlig status så...

I: Ja... så får din egen del vil du si at...?

R: Ja for min egen del så er det viktig å ha en bra status.

I: Guildet da, vil du si det er en viktig del av status?

R: Nei, det vil jeg ikke... jeg tror at det er personen som... som gir status, selvfølgelig hvis du er i en prestisjeguild så får du automatisk status fra det men samtidig så må du bevise at, at det er du som fortjener statusen og ikke fordi du er har et, et navn på deg.

I: Kan man oppnå høy status ved å spille alene?

R: Godt spørsmål... det, skal si det... jeg vil tro det, jeg har ikke gjort det selv men jeg tror at hvis man... kjører best på en PvP- server, hvis man vise at man er skikkelig dyktig i dette her og sånt så vil jo folk begynne å kjenne igjen navnet ditt... så det er mulig men jeg tror det er noe man må jobbe veldig for.